VIDEOGAMES

LA GRANDE STORIA DEI VIDEOGIOCHI

I PROTAGONISTI

PITFALL, LARA, IL PRINCIPE DI PERSIA

LA STORIA DEL GENERE

DA INDIANA JONES A TOMB RAIDER

EVERGREEN E NOVITÀ

I MIGLIORI GIOCHI DI SEMPRE

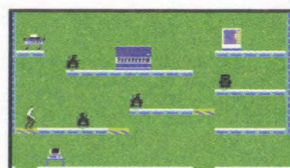
PLATFORM GAME ED ESPLORAZIONE

UN SALTO NELL'AVVENTURA

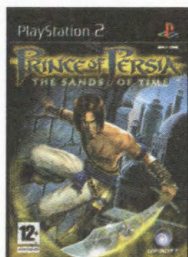
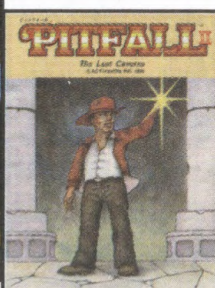
PANINI PUBLISHING

PLATFORM GAME ED ESPLORAZIONE
UN SALTO NELL'AVVENTURA

Panini PUBLISHING

4 RICORDI
I VIDEOGIOCHI TRA AZIONE ED ESPLORAZIONE
La storia dei giochi d'azione e avventura

20 EVERGREEN
I GIOCHI CHE HANNO FATTO LA STORIA

28 LE SERIE
SAGHE MEMORABILI
Cronistoria del platform d'esplorazione

32 STATUS QUO
NON CHIAMATELI "PLATFORM GAME"
Il gioco d'azione oggi

36 CLASSICI MODERNI
I TITOLI DA NON LASCIARSI SFUGGIRE

40 EXTRA
FATTI & QUESITI

44 INTERNET
RISORSE SUL WEB
I migliori siti dedicati ai videogiochi

46 NEXT
GIUNGLA D'ASFALTO
Gli scenari futuri

48 GLOSSARIO
LE PAROLE DEI VIDEOGIOCHI

4

20

28

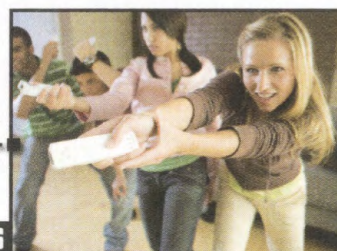
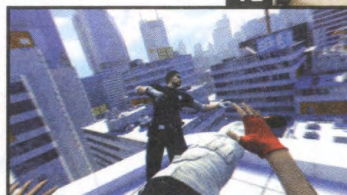
32

36

40

44

48

46

GIOCHIAMO?

Quello dei videogame è un universo vastissimo ed eterogeneo: ben pochi possono dire di averlo esplorato in lungo e in largo e di conoscerlo a fondo. Certo, ci sono gli appassionati a cui non sfugge nulla, che conquistano un gioco dietro l'altro come territori del "Risiko". Ma ci sono anche tanti giocatori occasionali, che provano con piacere qualche nuovo titolo sia pure senza tenersi aggiornati sulle ultime novità. E ci sono poi gli assidui videogiocatori di dieci, vent'anni fa, che hanno messo in soffitta il vecchio computer o la vecchia console, ma che se riprovano l'ebbrezza del gioco elettronico, magari a casa di un amico, sono sempre gli ultimi a mollare mouse, tastiera e controller.

Che siate giocatori duri e puri, amatori da una partitella ogni tanto, nostalgici dei videogame del passato o, perché no, neofiti assoluti, questa opera è ciò che fa per voi. Per la prima volta in Italia la storia dei videogiochi è analizzata in modo sistematico e con un linguaggio accessibile a tutti: quasi mezzo secolo di evoluzione fra generi, temi, mode e miti, dagli albori fino ad arrivare ai giorni nostri. Allegato a ogni volume, un videogame scelto tra le migliori offerte dell'intrattenimento digitale odierno. Ma non è finita: nel secondo disco incluso trova posto un'accurata selezione di giochi veloci e immediati, facilmente accessibili, per tante ore di divertimento in più.

Per quanto sia immenso il mondo dei videogame, non abbiamo avuto dubbi nella scelta del tema del volume d'esordio, dedicato ai giochi d'azione dalle ambientazioni più avventurose, che hanno spinto tanti ad avvicinarsi ai videogiochi, e all'affettuosa celebrazione della loro mossa più tipica: il salto. Naturalmente questo è solo l'inizio: volume dopo volume si aggiungeranno nuovi tasselli, per formare un'immagine sempre più nitida del mondo dei videogame.

Intanto, l'invito è lanciato: giochiamo? ■

I GIOCHI DI QUESTO VOLUME:

Another World 26
Ant Attack 21
Assassin's Creed 37
Aztec Challenge 26
Bionic Commando 39
Crackdown 39
Dragon's Lair 20
Impossible Mission 22
Jungle Hunt 21
Mirror's Edge 38
Pitfall II: Lost Caverns 20
Prince of Persia 23
Prince of Persia: Le sabbie del tempo 24
Rolling Thunder 25
Shinobi 24
Tomb Raider 27
Tomb Raider: Underworld 37
Tony Hawk's Pro Skater 3 25
Total Eclipse 25
Uncharted: Drake's Fortune 36
Underwurlde 21

Grandi Opere presenta

VIDEOGAMES – LA GRANDE STORIA DEI VIDEOGIOCHI

Pubblicazione settimanale – Anno I – Numero 1 – 25 agosto 2009

Autorizzazione del Tribunale di Modena n. 1961 del 24 giugno 2009. Una pubblicazione di Panini S.p.A., viale Emilio Po 380, 41126 Modena, e Sprea Editori S.p.A., via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI). Stampa: Roto 2000 S.p.A., Casarile (MI). Distribuzione esclusiva per le edicole: m-dis S.p.A., Milano.

Panini S.p.A.

Amministratore delegato: **ALDO H. SALLUSTRO** Direttore responsabile ed editoriale: **MARCO M. LUPOI** Direttore mercato Italia: **SIMONE AIROLDI** Marketing: **ALEX BERTANI** (senior marketing manager), **GIANNI VECCIA**, **SERENA GUBBELINI** Coordinatori editoriali: **SIMON BISI**, **SARA MATTIOLI** Redazione: **GIAN LUCA RONCAGLIA** (coordinamento), **MARCO BAZZOCCHI** (cura redazionale), **STEFANIA SIMONINI** Ufficio grafico: **MARIO CORTICELLI** (art director), **PAOLA LOCATELLI** (responsabile linea grafica), **PAOLO CATELLANI** Ufficio produzione: **ALESSANDRO NALLI** (responsabile di produzione), **LUCA FICARELLI**, **NICOLA SORESSI**

Sprea Editori S.p.A.

Presidente: **LUCA SPREA** Vice Presidente - Amministratore delegato: **STEFANO SPAGNOLO** Realizzato dalla Divisione Videogames: Coordinatore editoriale: **PAOLO PAGLIANTI** Curatore e responsabile di redazione: **ANDREA BABICH** Controllo qualità: **MASSIMILIANO ROVATI** Segreteria di redazione: **MARINA ALBERTARELLI**, **GABRIELLA RE**, **LAURA GRAZZI** Covermount: **LUCA FASSINA** Realizzazione CD Gold: **GLITCH SNC** Collaboratori: **FRANCESCO ALINOVI**, **VINCENZO BERETTA**, **PAOLO BESSER**, **FABIO BORTOLOTTI**, **MARCO CALCATERRA**, **DAVIDE GIULIVI**, **ROBERTO MAGISTRETTI**, **DAVIDE MASSARA**, **ROBERTO MEDAGLIA**, **TITO PARRELLO**, **ERIK PEDE**, **MOSÈ VIERO**

I videogiochi tra azione ed esplorazione

È il 1981: Indiana Jones scatena negli spettatori di tutto il mondo una nuova voglia di avventura, proprio mentre i videogame esplodono come fenomeno di massa. Dal grande schermo cinematografico al piccolo schermo virtuale il passo è breve: azione, esplorazione ed esotismo entrano nei giochi elettronici e vi rimangono fino ai giorni nostri.

Sul finire degli anni Settanta, la Terra cominciava a sembrare un pianeta piuttosto noioso: esplorato in ogni suo anfratto, privato d'ogni segreto, mappato dai satelliti, non pareva concedere molto a chi ancora sognava a occhi aperti luoghi inesplorati e tesori misteriosi. George Lucas e Steven Spielberg lo intuirono con grande tempismo, e si industriarono per regalare nuovi scenari alle platee di tutto il mondo, ripescando dal cinema di quarant'anni prima il gusto per l'avventura dinamica ed esotica. Lo sforzo congiunto dei due registi portò alla nascita, nel 1981, di "I predatori dell'Arca perduta": era il debutto di Indiana Jones, l'archeologo più famoso della storia del cinema. Il film cambiava polarità al bisogno di fantastico soddisfatto con "Guerre stellari" e "Incontri ravvicinati del terzo tipo": si era passati dalla fantascienza alle esplorazioni archeologiche dei primi decenni del XX secolo – quando c'era ancora qualcosa da scoprire, insomma. Lo strepitoso successo di "I predatori dell'Arca perduta" si impresse profondamente nell'immaginario comune, e finì per condizionare anche il mondo dei videogiochi.

AVVENTURA SOTTO DETTATURA

Più o meno nello stesso periodo nasceva un nuovo genere nel campo dei giochi elettronici, quello delle avventure testuali. I limiti tecnologici dei computer dell'epoca, un grosso ostacolo per la creazione di ampi mondi fantastici, vennero aggirati con grande creatività dai primi game designer, che diedero vita ad avventure romanzate da affrontare... leggendo e scrivendo. I monitor e i televisori si riempivano di parole

```
West of House                                   0/0
ZORK I: The Great Underground Empire
Infocom interactive fiction - a fantasy
story
Copyright (c) 1981, 1982, 1983, 1984,
1985, 1986 Infocom, Inc.
All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of
Infocom, Inc.
Release 52 / Serial number 871125 /
Interpreter 8 Version J

West of House
You are standing in an open field west
of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>_
```

***Zork I*, una delle avventure testuali più celebri di tutti i tempi, fu il primo gioco pubblicato da Infocom e vendette più di 400.000 copie**

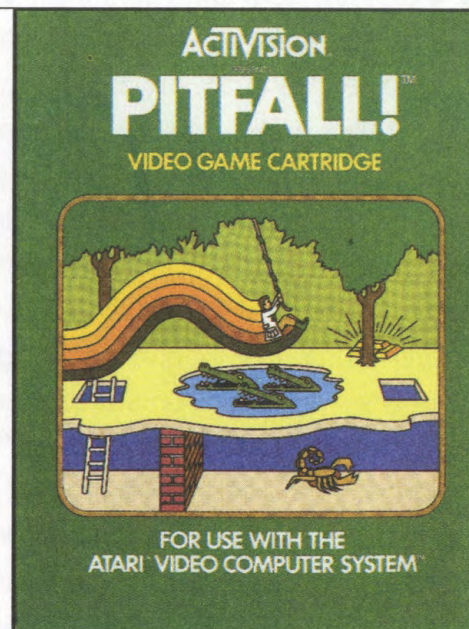
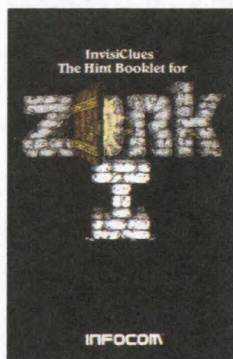
ED È SUBITO INDY

Indiana Jones ispirò non soltanto un'intera generazione di giochi avventurosi, ma divenne anche il protagonista di svariati adattamenti ufficiali su licenza. Il primo, piuttosto malriuscito, fu *Raiders of the Lost Ark* (1982), uscito per la console Atari VCS poco dopo il film. Negli anni successivi vennero sviluppati lo spettacolare coin-op *Indiana Jones and the Temple of Doom*, basato sul secondo film della serie e arrivato nelle sale giochi nel 1985, e l'indimenticabile *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), di cui parleremo in un altro volume. Molte anche le avventure non direttamente ispirate ai lungometraggi ma concepite ex novo, tra cui *Lost Kingdom* (1984), *Fate of Atlantis* (1992), *La macchina infernale* (1999) e *La tomba dell'Imperatore* (2003). L'intrepido dottor Jones è ancora oggi protagonista dei videogiochi: uno degli ultimi titoli usciti è anche il più curioso in assoluto. Si tratta di *LEGO Indiana Jones*, dove i primi tre film della saga sono ricostruiti sfruttando abilmente i celebri mattoncini in forma digitale. ■

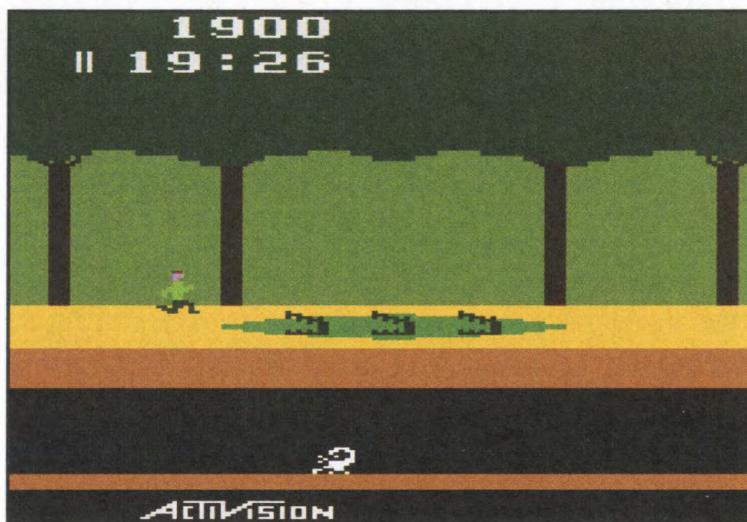
LA LIANA

Visti i limiti hardware dei computer e delle console dei primi anni Ottanta, non sorprende affatto che la rappresentazione grafica di giungle, foreste e grotte fosse assolutamente stilizzata. Ciononostante molti dettagli come le liane di *Pitfall!*, alle quali i giocatori potevano aggrapparsi per superare ostacoli di vario tipo, riuscivano comunque a risultare verosimili e credibili, e diventarono una sorta di simbolo dell'avventura a base di salti, brivido e tempismo. ■

La copertina di *Pitfall!* riassumeva alla perfezione lo spirito avventuroso del gioco

Le avventure testuali erano così ostiche da richiedere spesso interi libri di consigli!

su parole (in seguito accompagnate da scarne ma affascinanti immagini statiche), e l'azione progrediva esclusivamente grazie a comandi testuali. La tastiera era una sorta di joystick preistorico, e comandi come "Vai a nord", "Apri la porta" o "Raccogli la corda" spedivano gli avventurieri elettronici verso immense giungle tropicali, lugubri castelli in rovina o assolati deserti sotto le cui dune erano sepolte antichissime città.

In un certo senso, i primi videogiocatori si scrivevano da soli la propria avventura, anche se per così dire sotto dettatura: le limitazioni del *parser*, il linguaggio utilizzato per comunicare al computer le proprie intenzioni, di fatto non permettevano di architettare strategie complesse o di improvvisare soluzioni. Ci si limitava a vivere una storia leggendo e immaginando,

Serviva davvero molta fantasia per vedere nel protagonista di *Pitfall!* un archeologo...

ma con la sensazione di esserne veramente protagonisti, dal momento che si era in grado di influenzarne gli esiti. Le avventure testuali esaltavano il ragionamento e la capacità di sognare a occhi aperti.

Questa formula, per quanto ispirata e affascinante, non era comunque adatta a tutti. Certamente non era abbastanza diretta da coinvolgere chi, da un videogame, si aspettava il rischio, l'immediatezza, la tensione, l'adrenalina: insomma, tutti gli aspetti più dinamici dell'avventura. I giochi degli anni Ottanta soddisfarono questi bisogni, traendo ispirazione da ciò che Lucas e Spielberg andavano facendo sul grande schermo.

IL DOTTOR JONES E IL DOTTOR PITFALL

I primi giochi d'azione avventurosa nacquero negli Stati Uniti. *Pitfall!*, ideato da David Crane e pubblicato da Activision per la console Atari Video Computer System nel 1982, sembrava pixel per pixel un adattamento dell'inizio di "I predatori dell'Arca perduta". Nei panni del dottor Pitfall Harry, un intrepido archeologo, si partiva per un'avventura dal ritmo forsennato, scandito dai rumori di una giungla tropicale decisamente inospitale: il sordo brontolio di grossi tronchi rotolanti, il gorgoglio delle sabbie mobili, gli scricchiolii delle liane fatte dondolare dal vento, i sibili di velenosissimi serpenti... Il personaggio poteva saltare e salire e scendere per impervie scalette: non si trattava di una novità, dato che erano azioni prese di sana pianta dal grande successo da sala giochi dell'anno prima, *Donkey Kong* di Nintendo. Ciò che cambiava era la collocazione di questi elementi, che acquisivano un nuovo significato grazie alla suggestiva ambientazione. Gli ingredienti di *Pitfall!* erano infatti quelli giusti per stuzzicare la fantasia dei fan del dottor Jones cinematografico: l'esplorazione, l'ambientazione esotica e piena di insidie, la ricerca di un tesoro.

Il contesto narrativo, più che altro suggerito dalle note nel manuale che accompagnava il gioco, trovava sullo schermo pochissimo spazio. Nei giochi dinamici di questo tipo, ora come

I GAME DESIGNER
DAVID CRANE

Uno dei primi programmatori conosciuti dal grande pubblico, David Crane, è senza alcun dubbio anche uno dei padri fondatori del videogioco. Senza di lui e senza la sua fantasia l'evoluzione dell'intero settore avrebbe probabilmente preso una piega assai diversa. Crane, prima al lavoro per conto di Atari e successivamente tra i membri fondatori di Activision, è l'autore di grandissimi videogiochi come *Pitfall!* e *Pitfall II: Lost Caverns* (1984), oltre che dell'impegnativo gioco sportivo *The Activision Decathlon* (1983) e del popolarissimo *Ghostbusters* (1984), riduzione elettronica per home computer dell'omonimo film. Sempre a lui si deve un titolo di culto come *Little Computer People*, lontano antenato di *The Sims*. Tra i tanti altri titoli realizzati da Crane nel corso degli anni vale la pena di segnalare anche il dolcissimo *A Boy and His Blob* (1990) per NES, un'avventura che vedeva il giocatore vestire i panni di un timido ragazzino armato di un grosso sacchetto di caramelle e supportato dal suo fedelissimo blob, una sorta di cagnolino gelatinoso. La schermata iniziale del gioco, coincidenza piuttosto curiosa, era palesemente ispirata al design del logo dei film di Indiana Jones. ■

Il poster promozionale di *Pitfall II* richiamava lo stile di Drew Struzan, l'artista delle locandine cinematografiche di Indy

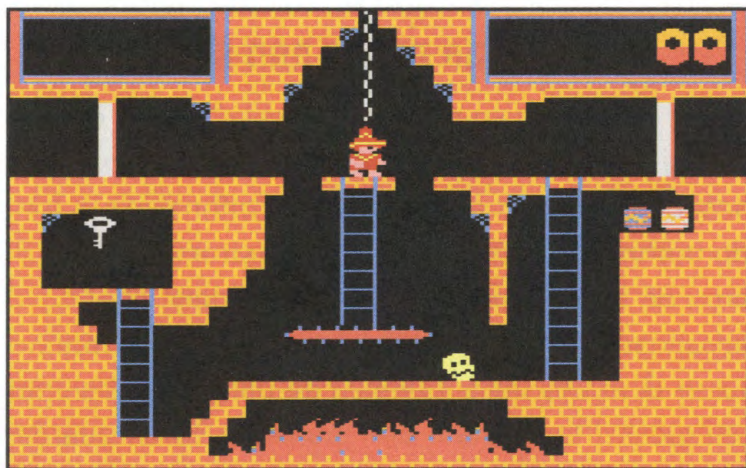
Il misconosciuto *Miner 2049er*, il cui protagonista indossava un cappello alla Indiana Jones, era uno dei tanti epigoni di *Pitfall!*

EROE ATIPICO

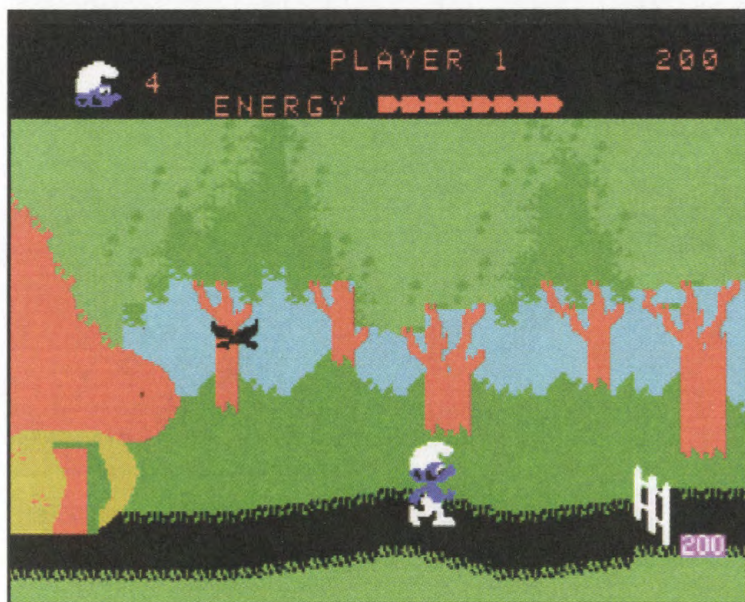
I designer si sforzavano di trovare protagonisti sempre diversi ai loro giochi d'azione per dare continuamente nuova linfa al genere: dal dottor Pitfall, un archeologo spericolato, nel giro di qualche tempo si arrivò a Quasimodo, il gobbo di Notre-Dame. Quasimodo è infatti l'eroe di *Hunchback*, un divertente gioco di piattaforme del 1983 pubblicato dall'inglese Century Electronics. ■

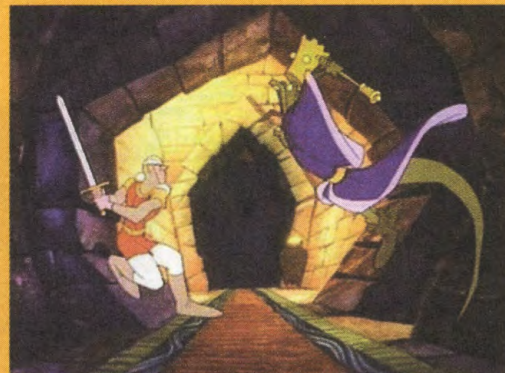
allora, si agisce, si corre e, soprattutto, si salta: di liana in liana, oltre una creatura ostile, da una sporgenza all'altra. Il nuovo genere, la cui azione tipica era coprire il vuoto tra due superfici piane con un balzo ben calibrato, sarebbe stato ben presto chiamato *platform game*, "gioco di piattaforme".

Lo strepitoso successo di *Pitfall!*, acquistato da quattro milioni di novelli esploratori virtuali, fu il preludio di una pacifica invasione di emuli, seguiti, epigoni: *Miner 2049er* abbandonava gli esploratori elettronici in una cava spaventosa, proprio come il difficilissimo *Spelunker*, pubblicato un anno più tardi. Tra i giochi d'avventura più popolari dell'epoca vanno ricordati anche *Montezuma's Revenge* (1984), che fin dal titolo prometteva brividi a non finire, e *Pharaoh's Curse* (1983): ambientati rispettivamente in una piramide azteca e in una egizia, dimostravano come i game designer sfruttassero tutte le occasioni di dare alle storie

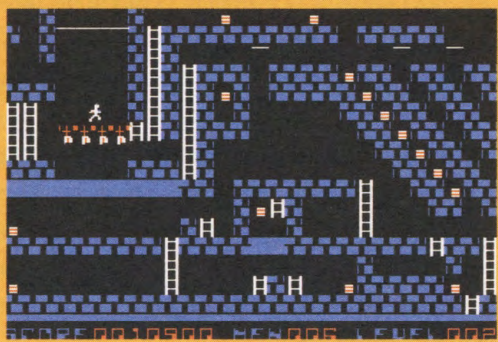
Spelunker era uno dei cloni di *Pitfall!* più difficili e frustranti. Non ebbe un grande successo, ma è ricordato ancora oggi con affetto dai fan del genere

L'atmosfera di *Montezuma's Revenge* era eccezionale: ci si sentiva veramente degli intrepidi esploratori!

dei loro titoli atmosfere suggestive ed emozionanti.

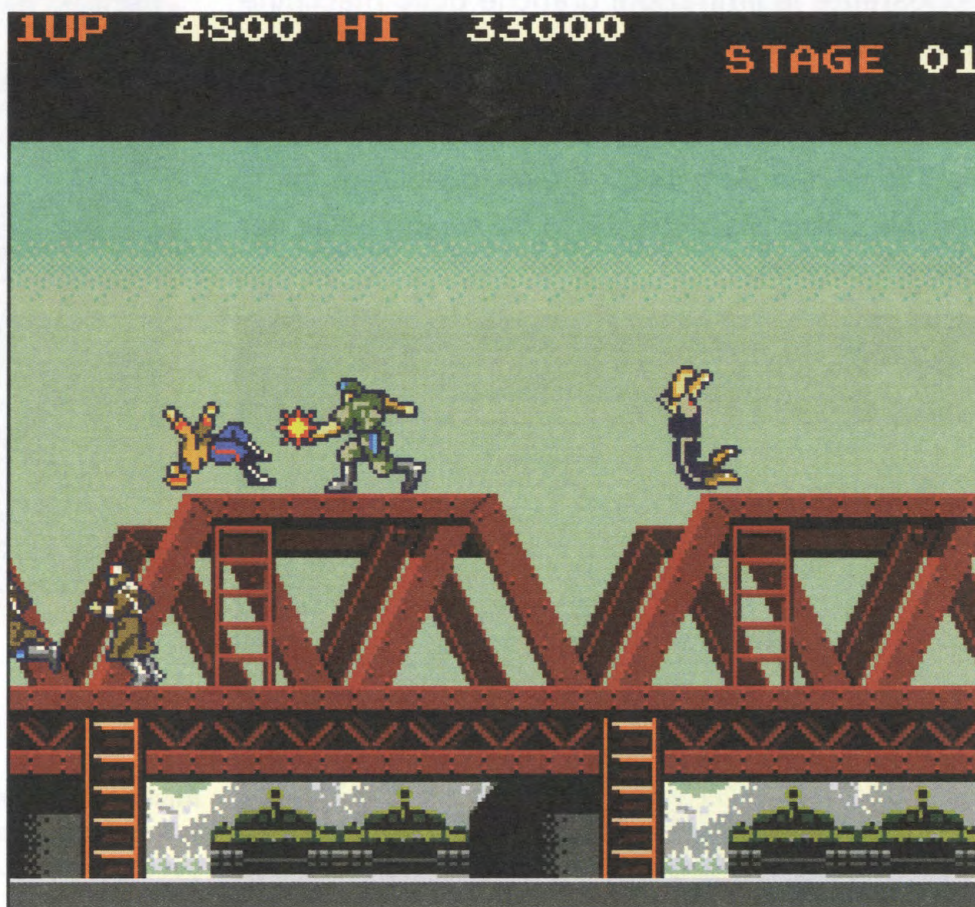
Il mercato arrivò ben presto a saturazione, e i produttori di giochi, pur senza tradire la formula a base di salti ed esplorazione, allargarono sempre di più il loro orizzonte, ben oltre lo scenario pensato da Lucas e Spielberg. L'area di gioco, in questi titoli, era sempre rappresentata con visione laterale, e questo permetteva ai giocatori di identificare piuttosto chiaramente i tratti principali dei personaggi nonostante le limitazioni grafiche delle macchine dell'epoca. Questa caratteristica fece dei platform la scelta obbligata per tutti gli adattamenti da film, cartoni animati e fumetti, come quello dedicato ai Puffi (*Smurf in Gargamel's Castle*, pubblicato per la console ColecoVision nel 1982) o *Snoopy* (1984), per Commodore 64.

LA STRANA AVVENTURA DEI LASERGAME

Uno dei più affascinanti generi di avventura virtuale era quello offerto dai Lasergame, filone inaugurato nel 1983 da Cinematronics con *Dragon's Lair*. Sfruttando le potenzialità di un innovativo supporto denominato Laserdisc (l'antenato degli odierni dischi ottici DVD), gli sviluppatori riuscirono a portare nelle sale giochi veri e propri cartoni animati interattivi. Mentre sullo schermo scorrevano sequenze animate di altissima qualità, il giocatore doveva, in determinati momenti, far compiere un'azione al personaggio con il joystick. In caso di errore, il gioco selezionava dal Laserdisc la sequenza di morte del protagonista; altrimenti, l'avventura proseguiva. Il fatto che il giocatore potesse intervenire solo in certi snodi narrativi, disponendo di poche frazioni di secondo per impartire comandi non sempre facilmente intuibili, rendeva l'azione di gioco ben presto ripetitiva. L'impatto visivo era però tale da giustificare le incredibili code che, nel corso degli anni Ottanta, si formavano davanti ai Lasergame nelle sale giochi. ■

Anche se può sembrare strano, *Pitfall!* e *Smurf in Gargamel's Castle* non erano poi così diversi...

PIATTAFORME SENZA SALTI

Nella storia dei giochi d'azione *Lode Runner*, pubblicato da Brøderbund nel 1983, costituisce un caso particolare: labirinti sotterranei pieni di piattaforme, nemici agguerriti, oro da raccogliere a volontà... e un protagonista che non può saltare, sebbene possa inerpicarsi su per le scalette e gettarsi in caduta libera. La sua risorsa principale è la possibilità di poter scavare buchi nelle piattaforme per intrappolare gli avversari, o darsi alla fuga. *Lode Runner* richiedeva una spiccata sottigliezza tattica, e ottenne un grande successo, tanto che dal 1983 a oggi ha goduto di decine tra seguiti e conversioni. ■

QUANDO UN SALTO NON BASTA

Per quale motivo nei videogiochi d'azione dei primi anni Ottanta si saltava e basta, senza poter accedere a nutriti arsenali di armi offensive? In fondo nemmeno Indiana Jones era estraneo all'uso di armi da fuoco, come dimostra una delle scene più spassose di "I predatori dell'Arca perduta". Si trattava forse di rifiuto della violenza da parte dei designer dei giochi? La verità è ben più prosaica e riguarda, ancora una volta, i limiti tecnologici delle macchine da gioco del tempo. Console come l'Atari VCS o il ColecoVision, così come i primi home computer, spesso non consentivano agli sviluppatori di raffigurare nemmeno una manciata di proiettili vaganti, se il protagonista doveva contemporaneamente correre e saltare districandosi in mezzo a uno stuolo di nemici. Naturalmente esisteva già da tempo un altro genere di videogiochi, cresciuto parallelamente dalla fine degli anni Settanta, totalmente incentrato sulle azioni di sparo e schivata (gli "sparatutto", appunto) il cui esempio più classico è *Space Invaders*, del 1978, ma in questa fase pionieristica era assai

Green Beret **introduceva un concetto d'avventura meno esotico e più rude, violento**

arduo combinare dinamiche di giochi appartenenti a generi differenti.

La situazione sarebbe repentinamente cambiata intorno alla metà degli anni Ottanta, grazie ai rapidi progressi compiuti nella progettazione dell'hardware: nelle sale giochi arrivarono titoli che offrivano esperienze decisamente più spettacolari, frenetiche e complesse di quelle vissute nei panni del dottor Pitfall. Fece allora la sua comparsa sugli schermi l'azione violenta, anche se in dosi che paragonate con gli standard attuali fanno decisamente sorridere. *Green Beret*, un gioco da sala del 1985 prodotto della casa nipponica Konami, determinò un cambiamento negli scenari delle avventure virtuali: un berretto verde si lancia oltre la Cortina di ferro armato di lanciafiamme, lanciamissili e granate, con il compito di liberare i compatrioti rinchiusi nei campi di prigionia dei "cattivi" della Guerra fredda.

Le variazioni sul tema si moltiplicarono rapidamente: si saltava (letteralmente) in epopee gotiche, sparatorie da Far West, scorribande in mondi da favola. Nessuna sfida spaventava più i protagonisti dei giochi d'azione, ora dotati di un armamentario offensivo variegato e minaccioso. Il bello è che l'abilità e la precisione necessarie per balzare da una piattaforma

KONAMI: AZIONE E VARIAZIONE

Tra le case di produzione giapponesi che sfornarono i titoli più interessanti nella prima metà degli anni Ottanta un posto di riguardo spetta sicuramente a Konami, per la ricerca, soprattutto studiando scenari sempre nuovi, di continue variazioni sul tema dei giochi d'azione. Nel 1983 produsse *Roc'n Rope*, una variante di *Donkey Kong* il cui protagonista era un archeologo, armato del primo rampino nella storia dei videogiochi, sulle tracce del mitico uccello Roc; l'anno successivo gli avventori delle sale giochi scoprirono quanto è avventurosa la vita del circo grazie al popolarissimo *Circus Charlie*. Konami aveva però già ottenuto un grande successo nel 1981, trasformando un saltellante ranocchio in eroe con *Frogger*, e offrì inoltre uno dei più validi emuli di Indiana Jones con *Tutankham* (1982). ■

Roc'n Rope* univa l'atmosfera avventurosa alla dinamica ascensionale di *Donkey Kong

In *Kung Fu Master*, uno dei più riusciti connubi tra piattaforme e combattimento, l'esplorazione passa in secondo piano

ESPLORAZIONI GOTICHE

Al gusto per l'avventura esotica proprio di tanti giochi realizzati negli Stati Uniti, certamente ispirati dalle grandi produzioni hollywoodiane, si contrappose a partire dalla metà degli anni Ottanta quello ben più eterogeneo dei giochi giapponesi, che spaziavano dallo stile a cartoni animati con tono fanciullesco, alle ambientazioni lugubri e demoniache, o da storia di fantasmi. La ricetta era sempre quella a base di corse e salti vista in *Pitfall!*, ma la varietà degli scenari suscitava nel giocatore emozioni sempre nuove. Capolavori come *Ghosts'n Goblins* (1985) e *Castlevania* (1986) offrivano in più la possibilità di attaccare i nemici – un esercito di mostruosità assortite – con fruste, asce e coltelli, ma con la garanzia che, contrastando le forze del male, avremmo potuto sfruttare il nostro arsenale senza sensi di colpa. Al tema del soprannaturale, di grande importanza nell'evoluzione della storia dei videogiochi, sarà dedicato un intero volume della nostra collana. ■

all'altra non erano finite in secondo piano: i giochi avventurosi di piattaforme mantennero intatta questa caratteristica anche nel vortice delle sperimentazioni con temi, stili, ambientazioni, scenari.

CORPO A CORPO

Non tutti i giochi avventurosi della seconda metà degli anni Ottanta erano però scanditi dal contrappunto di salti e sparatorie: nascevano infatti in quegli anni anche i primi titoli dedicati alle arti marziali, a partire dal seminale *Karate Champ*, prodotto nel 1984 dalla casa giapponese Data East. L'impostazione del gioco aveva il rigore della simulazione sportiva ma, come la cinematografia di Hong Kong insegna, le

La fortezza di *Karateka* era il luogo perfetto dove ritrovare la propria voglia di avventura

arti marziali hanno un potenziale notevole anche associate a una trama, trasformate nel motore di un'avventura. Detto, fatto: i calci volanti di *Karate Champ* entrarono a pieno titolo nel linguaggio dei giochi di piattaforme, rinnovando la grammatica scritta ai tempi di *Pitfall!*. Il minimo comun denominatore erano il salto e il punto di vista laterale: l'andamento lineare e lo scorrimento laterale dell'inquadratura dell'area di gioco a seguire le peripezie del protagonista si dimostrarono efficacissimi già in *Kung Fu Master* (1984) e *Karateka* (1985), accomunati anche dall'impiego di uno dei più classici espedienti narrativi: il rapimento della donna dell'eroe, chiamato a liberarla sconfiggendo via via tutti i nemici.

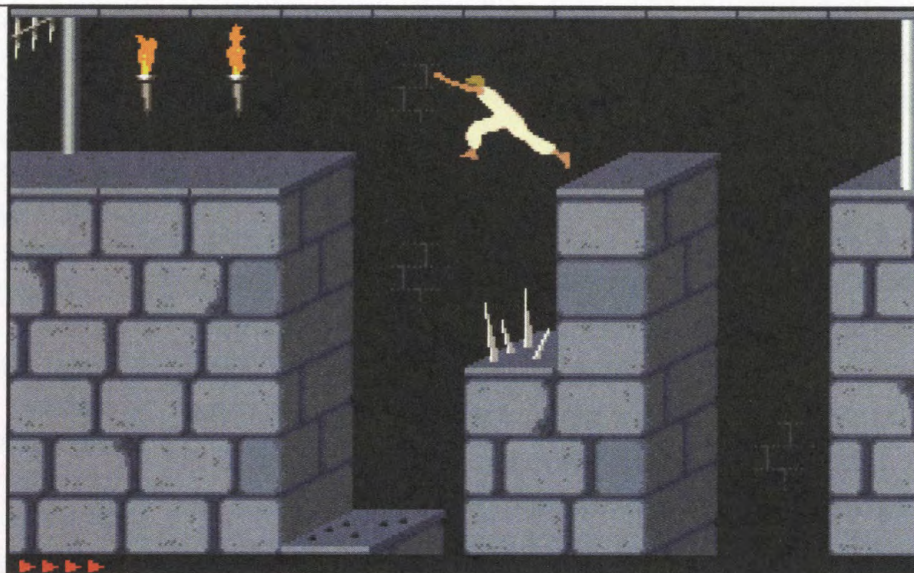
Il primo gioco in cui salti, piattaforme, esplorazione, pugni e calci si fusero mirabilmente è però il titolo su licenza *Bruce Lee*, pubblicato dall'americana Datasoft nel 1984, ancora impresso nella memoria di tanti giocatori italiani in possesso del Commodore 64; mentre dal Giappone cominciarono a fioccare i giochi dedicati ai ninja come *The Legend of Kage* (1984), dove i rami degli alberi diventano piattaforme da cui spiccare balzi sovrumani, mentre si combattono battaglie all'ultima shuriken.

Presto tuttavia gli scenari cambiarono radicalmente, parallelamente all'evolversi delle mode del

BRUCE LEE

Uno dei titoli più amati e apprezzati dai possessori di Commodore 64, *Bruce Lee*, dava ai giocatori la possibilità di impersonare il celebre maestro di arti marziali per lanciarsi in un'avventura che garantiva grande divertimento. Il protagonista doveva passare attraverso le venti stanze di un tempio e poi raggiungere la cima di una torre dove aveva trovato rifugio un mago malvagio, per strappargli il segreto della vita eterna. Più facile a dirsi che a farsi, però: ogni stanza del tempio era una vera trappola piena di piattaforme, nemici ed enigmi da risolvere. ■

The Legend of Kage **è uno dei tanti giochi avventurosi dedicati ai ninja realizzati in Giappone**

Prince of Persia, ovvero *Pitfall!* portato a un livello superiore: gli appassionati del genere rimasero senza fiato davanti a questo gioco

AZIONE BIONICA

Il protagonista di *Lode Runner* non era l'unico che non poteva saltare in un mondo zeppo di piattaforme. Stessa sorte toccava all'eroe di *Bionic Commando*, appesantito da un'armatura bionica. Oltre a garantire un notevole volume di fuoco, l'armatura era però dotata di un braccio a scomparsa con rampino meccanico, da utilizzare per aggrapparsi a piattaforme e sporgenze. Il protagonista poteva muoversi negli scenari del gioco in maniera decisamente innovativa, risalendo rapidamente da una piattaforma all'altra e dondolandosi a questa liana bionica prêt-a-porter. ■

decennio. Le ambientazioni esotiche e le sfide onorevoli all'interno di una pagoda diventano démodé, e cedono il passo allo "stile da strada". La città è il nuovo scenario della lotta, preferibilmente tra gang rivali. Non c'è più bisogno di saltare, l'importante è gettarsi nella mischia e picchiare duro: i giochi di arti marziali diventano appunto "picchiaduro", e vanno per la loro strada.

Ma la nuova moda non era per tutti, e molti non trovarono l'esplorazione dei nuovi scenari urbani vibrante ed eccitante quanto quella della giungla di *Pitfall!*. L'industria dei videogiochi, in continua espansione, avrebbe comunque saputo individuare nella commistione dei generi e delle ambientazioni il modo per soddisfare le esigenze di tutti.

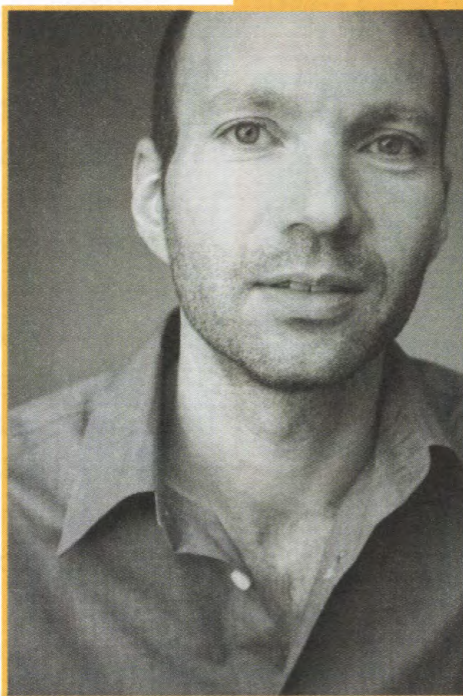
RITMI PARALLELI

Sul finire degli anni Ottanta, le tre realtà che componevano il mondo dei videogame (giochi da bar, console e home computer) si stavano diversificando sempre di più per quanto riguardava il ritmo di gioco. I giochi da bar, chiamati genericamente dagli

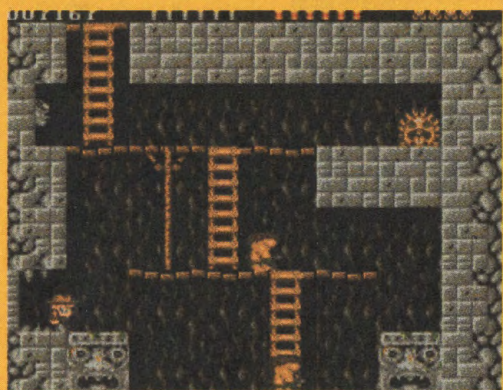
appassionati *arcade* e *coin-op* (contrazioni di *penny arcade* e *coin-operated*), offrivano al giocatore avventure intense ma brevi, da vivere a colpi di gettone: esperienze frenetiche e snelle, legate a doppio filo alla necessità dei gestori delle sale di massimizzare i profitti. Meno durava una partita, meglio era: altro giro, altro gettone. Su console e computer, invece, i tempi si dilatavano sempre di più. I giochi costavano molto e molto dovevano offrire, in termini di contenuto e di longevità. Nei generi più complessi, come gli strategici e i giochi di ruolo, per i quali il computer era la dimensione naturale, questa era già la norma, ma all'alba degli anni Novanta anche per i giochi d'azione si sentì l'esigenza di dilatare l'esperienza di gioco, aumentando le dimensioni delle aree da esplorare e utilizzando inserti narrativi e scenette per inframmezzare le sequenze d'azione.

Un classico esempio di questa evoluzione nel genere dei giochi di piattaforme a sfondo avventuroso è l'elegantissimo *Prince of Persia*, portato a termine nel 1989 da Jordan Mechner, già autore del precedentemente citato

I GAME DESIGNER
JORDAN MECHNER

L'americano Jordan Mechner, classe 1964, è uno dei creatori più influenti della storia dei videogiochi. Il suo primo grande successo risponde al nome di *Karateka* (1984), realizzato quando Mechner frequentava ancora l'università di Yale. Cinque anni dopo fu la volta del meraviglioso *Prince of Persia*, che sfruttava innovative tecniche di animazione per il protagonista ed era impreziosito da un'ottima progettazione della struttura dei livelli. Dopo un seguito di *Prince of Persia* (*The Shadow and the Flame*, del 1993) e una riuscitissima avventura per home computer (*The Last Express*, del 1997), Mechner venne chiamato da Ubisoft per supervisionare la produzione di *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), il primo episodio di una saga concepita per raggiungere una nuova generazione di giocatori. ■

***Another World*, di Eric Chahi, era un vero e proprio capolavoro, anche per l'atmosfera malinconica che si respirava nel corso del gioco**

RICK DANGEROUS

Tra i tanti emuli di Indiana Jones e di Pitfall Harry, impossibile non citare il prode Rick Dangerous. Protagonista di due avventure per computer e console pubblicate nel 1989 e nel 1990 da Core Design, la stessa software house che avrebbe ideato Lara Croft e la serie di *Tomb Raider*, Rick era un alquanto improbabile eroe chiamato a esplorare una giungla amazzonica (palesemente ispirata a quella del primo film di Indiana Jones), una piramide egizia e una base militare nazista. ■

Karateka. *Prince of Persia* è un titolo importantissimo sotto tanti aspetti, che approfondiremo più avanti in questo stesso volume, ma qui ci preme sottolineare soprattutto due cose. In primo luogo, Mechner modificò coraggiosamente e nettamente il ritmo delle avventure elettroniche: *Prince of Persia* concedeva ai giocatori ben un'ora di tempo per raggiungere la principessa tenuta prigioniera dal malvagio Jaffar in una delle torri più alte del palazzo reale. In secondo luogo, lo scenario da "Mille e una notte" del gioco, evocativo eppure realistico, stabilì il canone di una certa maturità stilistica che divenne tipica del gioco d'azione su home computer rispetto ai mondi fantastici, coloratissimi e popolati di mascotte da cartone animato che contraddistinguevano invece la produzione per console (e a cui verrà dedicato un volume di questa collana, il che spiega perché qui non si parla di Mario e Sonic).

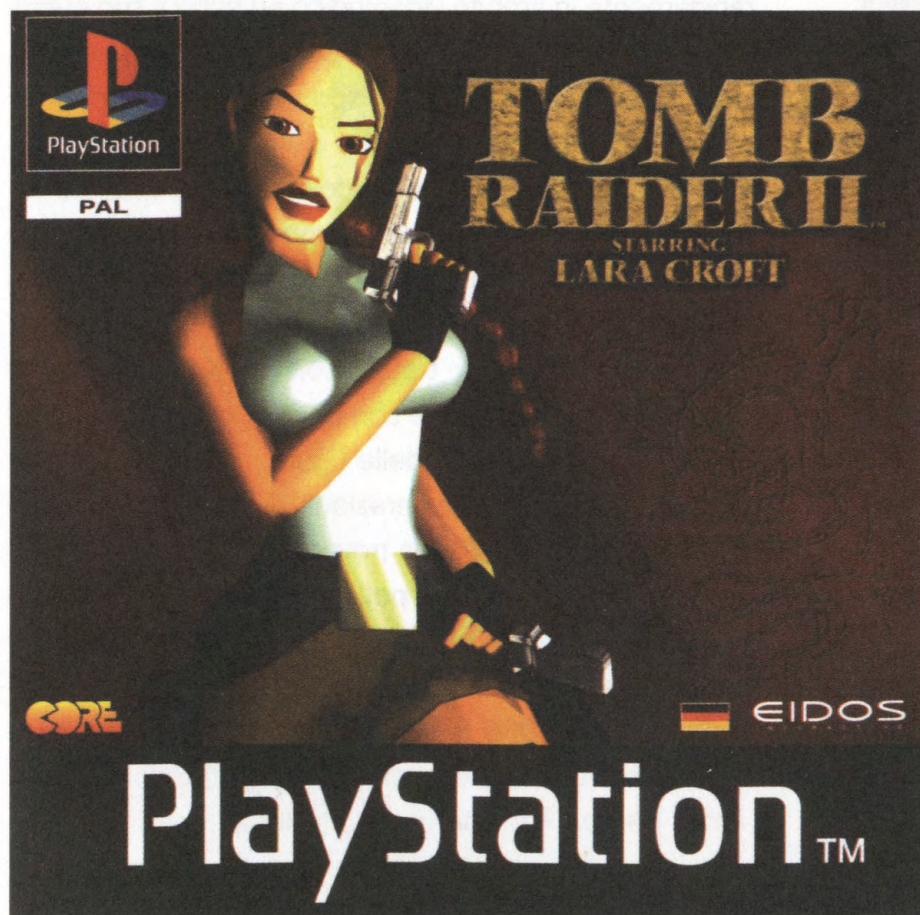
Quando gli sviluppatori si resero conto che le avventure digitali destinate al mercato casalingo potevano sfruttare la possibilità di variare il ritmo dell'azione, rallentandolo o addirittura spezzandolo per raccontare una storia con filmati non interattivi o con schermate di testo con o senza immagini, arrivarono uno dopo l'altro numerosi capolavori del genere. Dal disturbante

Grazie alla qualità della narrazione, *Flashback* riuscì a migliorare la collaudata formula di *Prince of Persia*

Another World (1991), ambientato in un mondo alieno con un'atmosfera senza precedenti, all'incredibile *Flashback* (1992) il passo fu breve, e l'emozione della scoperta da cardiopalma. Si trattava infatti di due avventure stilisticamente molto sostenute, raccontate con un tono insolitamente malinconico, costruite con una scansione dei tempi che si rifaceva in modo diretto e denso alla narrazione cinematografica. Entrambi i titoli mostravano egregiamente la maturità espressiva raggiunta dal genere già all'alba degli anni Novanta.

Con *Tomb Raider* l'azione avventurosa scopre una nuova dimensione: la terza

È NATA UNA STELLA

Nei primi cinque anni del nuovo decennio l'evoluzione tecnologica segnò una nuova svolta, e fecero la loro comparsa sui monitor i mondi di gioco tridimensionali (o "3D" che dir si voglia). Prima in via sperimentale, poi con sempre maggior convinzione, il 3D si affermò

Il secondo episodio di *Tomb Raider* (1997) è tra i più amati e riveriti in assoluto

Ingranaggi e meccanismi sono da sempre elementi tipici dei giochi di piattaforme

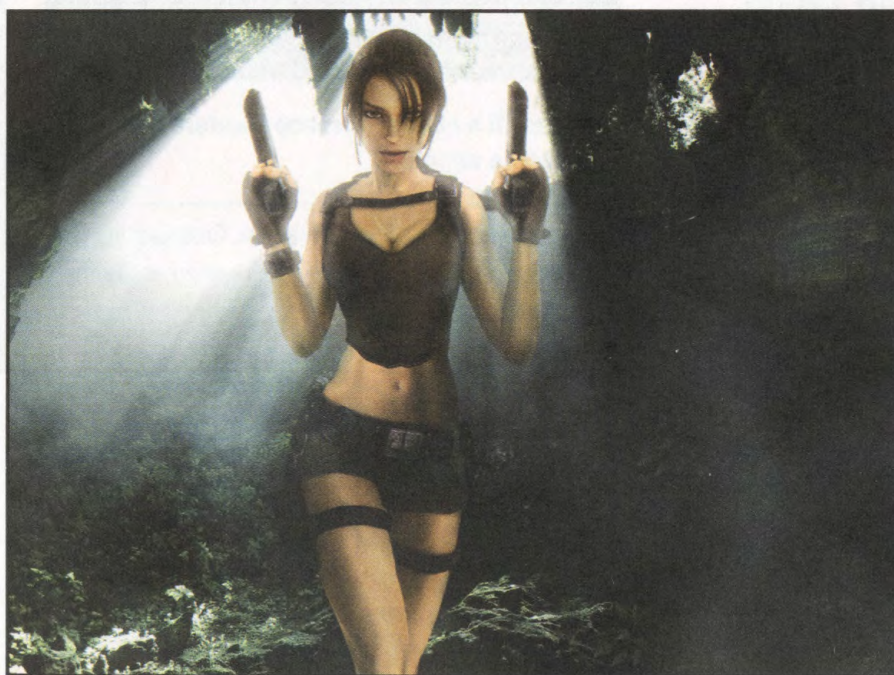
rapidamente in ambito videoludico ed ebbe il suo culmine, a metà degli anni Novanta, con l'arrivo della console Sony PlayStation e della corrispondente generazione di computer. Personaggi, scenari e situazioni, grazie a un nuovo ordine di potenza di calcolo applicata alla grafica, potevano ora essere rappresentati in maniera tutt'altro che schematica o stilizzata: le poche manciate di pixel vennero sostituite da modelli poligonali tridimensionali complessi e articolati, trattati con un numero sempre crescente di filtri grafici e con un conseguente aumento della verosimiglianza delle figure.

Grazie alla nuova generazione di macchine il dottor Pitfall e il Principe di Persia trovarono quindi una degnissima erede: un modello poligonale che in brevissimo tempo sarebbe diventato non solo un simbolo nel mondo dei videogiochi, ma un vero e proprio fenomeno di costume. Nel 1996 fece infatti la sua comparsa sulle scene Lara Croft, protagonista assoluta della saga di *Tomb Raider*. Il primo episodio della serie venne accolto sia nella versione per computer che in quella per console con un entusiasmo che aveva dell'incredibile.

Le dinamiche dell'azione derivavano tanto da *Pitfall!* quanto da *Prince of Persia*, ma il mondo di gioco era ora interamente tridimensionale, inquadrato da un occhio virtuale posizionato appena dietro le spalle dell'eroina. Il trionfo di *Tomb Raider* non fu naturalmente solo dovuto alla qualità della sua struttura di gioco, ma anche e forse più dall'eccezionale carisma del personaggio di Lara Croft, un'archeologa (come Indiana Jones e come il dottor Pitfall) bella, ricca, forte e intraprendente. Lara funzionava perfettamente come personaggio a sé stante, trovando il consenso sia maschile che femminile, per ragioni certamente diverse ma almeno in parte sovrapponibili.

Tomb Raider venne celebrato come il miglior gioco d'azione avventurosa di tutti i tempi, e diede origine a una serie di seguiti, più o meno riusciti, che proseguono fino a oggi. Lara Croft è diventata una vera e propria icona pop, immortalata sulle copertine delle riviste di costume e protagonista di una manciata di film d'azione interpretati da Angelina Jolie. Come Pac-Man, Mario e pochissimi altri personaggi entrati nell'immaginario collettivo, Lara Croft è di fatto l'ultima ambasciatrice in ordine di tempo del mondo dei videogiochi presso chi videogiocatore non è. Oggi si attende una nuova stella che possa raccoglierne il testimone, ma seguendo le sue orme, quelle del dottor Pitfall e di tanti illustri predecessori, la voglia di esplorazione degli avventurieri digitali è ben lungi dall'essere sopita. ■

DOUBLE DRAGON: COMBATTIMENTI ACROBATICI

Per qualche tempo, e almeno fino a *Double Dragon*, i picchiaduro avrebbero conservato nella loro struttura alcuni elementi tipici dei giochi di piattaforme. In *Double Dragon*, distribuito in sala giochi da Technos nel 1987, ai giocatori non era chiesto solo di combattere gli avversari a calci e a pugni, ma anche di superare alcuni ostacoli facendo affidamento sulle doti atletiche di Billy e Jimmy Lee, i due protagonisti. Le sezioni sui tappeti mobili, o il celebre ponte distrutto, potevano essere superati solo con balzi ben calibrati. Ben presto, comunque, i picchiaduro non avrebbero più tenuto conto della lezione del dottor Pitfall... ■

Sex appeal e avventura: le due componenti fondamentali del successo di miss Croft

DRAGON'S LAIR

Produttore: Cinematronics
Sviluppatore: Advanced Microcomputer Systems
Anno: 1983
Piattaforma originale: Gioco da sala

Uno splendido "video" poco "gioco"

Quando i frequentatori delle sale giochi videro per la prima volta il cabinato di *Dragon's Lair*, potevano ben credere di essere preda di un miraggio: lo schermo non era punteggiato dai soliti pixel colorati, ma attraversato da immagini disegnate di rara bellezza, paragonabili alle produzioni di Walt Disney. Il protagonista del gioco, Dirk, era un cavaliere tanto impavido quanto goffo, caratterizzato in modo inconfondibile. Anche il castello in cui era stato attirato dal maligno drago Singe, dove Dirk deve cercare di liberare la principessa Daphne, era realizzato con grande classe, e i dettagli raffinati non si contavano: il cielo viola che si stagliava minaccioso dietro il maniero, soffocato da un intrico di rovi; i tentacoli che spuntavano dal fossato non appena Dirk metteva piede sul ponte levatoio; le porte che si spalancavano e richiudevano come fossero ghigliottine... tutte immagini stampate a fuoco nella memoria di chi ebbe il piacere di provare il gioco, che pur con tutti i limiti di cui abbiamo discusso altrove, resta senz'altro uno dei classici della sua generazione. ■

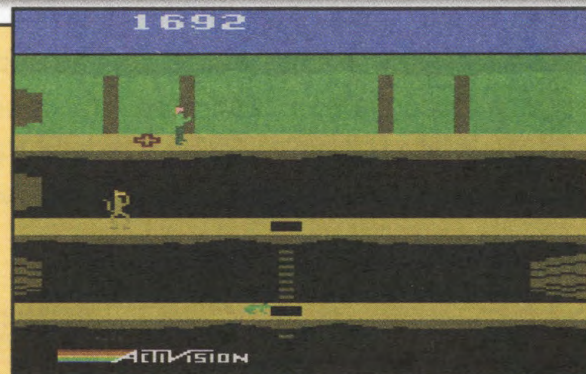
L'espressione torva di Dirk era decisamente poco credibile...

Il duello con il cavaliere nero sul pavimento a scacchi luminosi è uno dei passaggi più riusciti di *Dragon's Lair*

DISNEYANA MEMORIA

Il responsabile artistico di *Dragon's Lair* è Don Bluth, figura di spicco della Disney degli anni Settanta. Chiusa la parentesi dei Laserdisc, Bluth seppe raggiungere nuovamente il successo con cartoni animati come "Brisby e il segreto di Nimh", "Fievel", "Anastasia" e tanti altri. ■

PITFALL II: LOST CAVERNS

Produttore e sviluppatore: Activision
Anno: 1984
Piattaforma originale: Atari VCS

Oggi Harry Potter, ieri Pitfall Harry. Ma il vero mago era David Crane...

Se con *Pitfall!* David Crane aveva definito lo standard di gioco ad azione esplorativa, con il secondo episodio della serie il geniale game designer ne allargò enormemente i confini. *Pitfall II* mostrava infatti uno stile grafico ancora più pulito e ricercato del suo predecessore, con un cielo più colorato, corsi d'acqua animati e un Pitfall Harry più in forma che mai, tanto che in molti si domandarono come fosse possibile ottenere così tanto con le modeste capacità hardware dell'Atari VCS. In *Pitfall II* faceva capolino anche un accenno di colonna sonora, un motivetto orecchiabile entrato di diritto nella storia dei videogiochi. Ma la vera novità di questo secondo capitolo era rappresentata dal design dei livelli, che abbandonava la successione rigorosamente orizzontale dei livelli di gioco: le "caverne perdute" del titolo, infatti, raggiungevano tali profondità da risultare proibitive per le doti ginniche del dottor Harry, costretto ad affidarsi a palloncini gonfiati con elio per risalire dagli abissi. Complessivamente, un gioco che ha superato la prova del tempo anche meglio del suo predecessore. ■

Pipistrelli e condor possono incutere timore, ma rane e anguille?

TESORI NASCOSTI

Alcune versioni del gioco, come quella per Atari 5200, consentivano di affrontare, una volta terminata la prima, una seconda, stupenda missione. Invece di promuovere il contenuto speciale, Activision fece di tutto per nasconderlo, affinché i possessori delle versioni base del gioco non si sentissero traditi... ■

JUNGLE HUNT

Produttore e sviluppatore: Taito
Anno: 1982
Piattaforma originale: Gioco da sala

Dondolare appesi a una liana era un must nei giochi dell'epoca

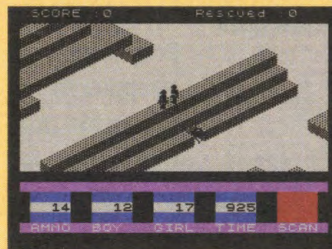
Quando la versatilità è fondamentale...

Pur essendo senz'altro debitore di *Pitfall!*, *Jungle Hunt* aveva caratteristiche sicuramente originali, ed è stato uno dei primi giochi che mostrava una sequenza di livelli a tema. Ogni sezione comportava infatti una sfida diversa, che l'esploratore protagonista del gioco doveva superare per salvare la propria bella dalle grinfie di un gruppo di cannibali. Si cominciava con le evoluzioni tra gli alberi di una foresta, in cui il protagonista mostrava tutte le sue doti funamboliche dondolandosi da una corda all'altra, per poi scalare un vulcano schivando una pioggia di lapilli ed essere infine accolti dalle lance dei cannibali nel quarto e ultimo livello. Un paio di salti ben calibrati e la nostra dolce metà ci ringraziava con una dichiarazione d'amore stringata ma commovente. Pur essendo piuttosto breve (si trattava del resto di un titolo ideato per le sale giochi), *Jungle Hunt* si rigiocava volentieri anche dopo il completamento, grazie alle sfide extra che riservava il secondo ciclo di livelli una volta salvata la fanciulla. ■

ANT ATTACK

Produttore: Quicksilva
Sviluppatore: Sandy White
Anno: 1983
Piattaforma originale: Sinclair ZX Spectrum

Cosa succede quando le formiche invadono un quadro di Escher?

Un ragazzo deve salvare la propria fidanzata, rapita da formiche giganti che l'hanno condotta nella loro metropoli, Antescher. Oppure è lei a dover salvare il ragazzo, a seconda della scelta fatta all'inizio della partita: un'innovazione che nel 1983 poteva giustificare quasi da sola l'acquisto di uno Spectrum, non fosse altro che per giocare a *Ant Attack*. Antescher era rappresentata con una prospettiva isometrica: ci si poteva muovere lungo le quattro diagonali, salire su per gli scaloni, saltare da una piattaforma all'altra ed esplorare liberamente le labirintiche strutture del surreale mondo di gioco, sempre pronti a lanciare granate per colpire le mostruose formiche. Si poteva addirittura ruotare di 90° alla volta l'inquadratura, in modo da poter seguire le gesta della coppietta in ogni momento. Un gioco avanti anni luce. ■

Una volta raggiunto il partner, si doveva condurlo sano e salvo fuori dalla città delle formiche...

UNDERWURLDE

Produttore: Firebird
Sviluppatore: Ultimate
Anno: 1984
Piattaforma originale: Sinclair ZX Spectrum

Non è sempre un male finire sottoterra...

Prima di raggiungere il grande successo con le loro avventure 3D isometriche, i soci fondatori della casa Ultimate si dedicavano a reinterpretare in vario modo i giochi d'azione. *Underwurlde*, episodio di una saga che non somigliava né al suo predecessore (*Sabrewulf*), né al suo successore (*Knight Lore*), attingeva a piene mani dalla allora giovane tradizione dei platform game. L'intrepido Sabreman, protagonista del gioco, non periva al contatto con le creature demoniache che lo assillavano nei sotterranei del castello dove si svolgeva l'azione: veniva invece sballottato e scalzato dal suo appiglio, e spinto verso il crepaccio più vicino. Ma *Underwurlde* mostrava tutto il suo fascino nell'atmosfera, che evocava sensazioni a metà strada tra una vera e propria discesa agli inferi e la caduta di Alice nel tunnel del Bianconiglio. ■

Il soffitto e le piattaforme avevano una prospettiva ingannevole...

IMPOSSIBLE MISSION

Produttore: Epyx
Sviluppatore: Dennis Caswell
Anno: 1984
Piattaforma originale: Commodore 64

"Another visitor... Stay a while... Stay FOREVER!"

Ci sono giochi che pur essendo disponibili per varie piattaforme sembrano essere specificamente adatti per un sistema in particolare: è il caso di *Impossible Mission*, un'avventura d'azione convertita per numerosissimi computer e console da gioco, ma insuperabile nella versione originale per il Commodore 64, di cui sfrutta alla perfezione tutte le potenzialità. La gamma di toni cromatici ora freddi, ora metallici, ora acidi del 64 venne impiegata per creare un dedalo di stanze piene di mobilio che richiamava gli anni Cinquanta: un'ambientazione molto lontana dalle caverne, dalle giungle e dai castelli di moda nei giochi del periodo. L'agente segreto protagonista dell'avventura si aggirava impeccabilmente e senza tradire emozioni tra ascensori, piattaforme e robot sentinelle: i suoi salti mortali erano mirabilmente animati, e furono di chiara ispirazione per il *Prince of Persia* a venire. Il tonfo dei passi lungo i corridoi era impressionante, ma il sonoro lasciava veramente a bocca aperta quando l'agente veniva smaterializzato dai laser delle sentinelle tra inquietanti brusii elettrici, e soprattutto quando cadeva fuori dallo schermo con un urlo prolungato e agghiacciante. Il padrone di casa, lo scienziato pazzo Elvin Atombender, non era mostrato fino alla conclusione del gioco, in teoria "impossibile", ma ci accoglieva all'inizio della missione con un sinistro benvenuto, incitava i suoi robot e ci umiliava ridendo dei nostri errori grazie alla migliore sintesi vocale mai sentita su home computer, tanto che c'era chi acquistava il videogame anche solo per sentirne il parlato. Nel caso di *Impossible Mission*, però, la struttura di gioco e degli enigmi era ingegnosa e raffinata tanto quanto il suo comparto audio e video. ■

Si poteva entrare e uscire liberamente dalle stanze, collegate da un dedalo di ascensori

Le password andavano combinate come pezzi di un intricato puzzle

IL SETACCIO DELL'AGENTE

Il protagonista, per completare il gioco, doveva passare al setaccio ogni elemento d'arredo, alla ricerca di parti di password da combinare per sabotare il sistema informatico di Atombender. Ogni pezzo richiedeva un tempo diverso di esame, e in quel lasso di tempo si era alla mercé dei robot di pattuglia: un ritmo di gioco unico, nervoso, raramente eguagliato nella storia dei videogame. ■

Per tutti coloro che non hanno mai risolto la "missione impossibile", ecco la schermata finale!

UNA MISSIONE SENZA VIOLENZA

Nel gioco non era possibile distruggere i robot avversari: era consentito soltanto manometterli o disattivarli temporaneamente grazie a chiavi d'accesso ottenibili tramite minigiochi mnemonici. Per il resto, l'unica arma era il caro, vecchio salto. ■

PRINCE OF PERSIA

Produttore: Brøderbund
Sviluppatore: Jordan Mechner
Anno: 1989
Piattaforma originale: Apple II

Come un eroe qualsiasi divenne principe di un regno

Non c'è indicatore migliore per testimoniare quanto la struttura di *Prince of Persia* fosse azzeccata della sua longevità: ancora oggi i giochi di piattaforme basati prevalentemente sull'esplorazione sfruttano la dinamica di *Prince of Persia*. E non potrebbe essere altrimenti, perché il design dei livelli, il ritmo di gioco e lo studio dei movimenti del protagonista pensati da Jordan Mechner nel 1989 erano tanto rivoluzionari quanto efficaci. Concepito come la risposta ragionata ai più scanzonati tra i giochi "corri e salta", *Prince of Persia* va affrontato con attenzione e logica, oltre che con la giusta dose di coordinazione dei movimenti. Il protagonista potrà ambire al trono di Persia uscendo sano e salvo dalle segrete di uno scintillante palazzo nel giro di un'ora: solo sessanta minuti per reclamare la mano dell'amata principessa e sconfiggere la minaccia che prende la forma e il volto del visir Jaffar. Per giocare a *Prince of Persia* occorre esaminare ogni ambiente di gioco e ogni stanza, non tanto per trovare la via d'uscita, ma per capire come sia possibile raggiungerla senza lasciarci la pelle. A rendere precaria la sopravvivenza del protagonista (e quindi intrigante il gioco) è la sua non eccezionale prestanza: l'eroe è un ragazzo ordinario, alle prese con prove fuori dall'ordinario. Il modello fisico di grande precisione e le animazioni realizzate partendo da riprese con una telecamera vera e propria scandiscono poi efficacemente l'azione. Si corre contando i passi e studiando il momento giusto in cui spiccare un salto, ci si aggrappa disperatamente alla piattaforma successiva e poi si torna ad analizzare lo spazio, magari per evitare di finire infilzati da qualche punta che sbuca improvvisamente e inaspettatamente dal terreno. ■

I combattimenti all'arma bianca sono intermezzi utili per spezzare il ritmo, ma da non prendere mai sottogamba

In *Prince of Persia* sono numerose le situazioni apparentemente senza via di uscita...

Spiccare il salto nel punto giusto per raggiungere la piattaforma successiva richiede tempismo e sangue freddo

PICCOLO GRANDE EROE

In *Prince of Persia* il protagonista può avanzare con il passo deciso dell'eroe senza macchia e senza paura, oppure con movimenti più cauti, quasi felini, in punta di piedi. Tanto più grande è il rischio di soccombere, tanto più precaria e difficoltosa la sopravvivenza, tanto maggiori sono le soddisfazioni. Fino a quando si può sfoderare una bella spada e mandare al creatore i nemici, nel vero momento liberatorio del gioco. ■

DAL GIARDINO AL PALAZZO

Jordan Mechner, autore e ideatore del gioco, sfruttò le abilità ginniche di suo fratello David per creare le animazioni del protagonista del gioco. Vestito di bianco e ripreso con una telecamera, David compì tutti i movimenti che poi, grazie a una tecnica chiamata Rotoscoping, Jordan trasferì all'interno del gioco vero e proprio. ■

SHINOBI

Produttore e sviluppatore: Sega
Anno: 1987
Piattaforma originale: Gioco da sala

Un ninja letale in una città corrotta

Nell'epoca d'oro di Sega, quando le sale giochi imponevano i trend del mondo videoludico lanciando saghe e personaggi, un ninja capace di muoversi come un'ombra

Una tipica situazione di gioco di *Shinobi*

entrò dritto nel cuore degli appassionati. In realtà erano ancora ben lontani i tempi in cui uno *shinobi* (sinonimo appunto di ninja) sarebbe stato impiegato in un gioco in quanto silenzioso e invisibile: qui il protagonista era infatti ben visibile e saldamente ancorato allo scorrimento orizzontale e bidimensionale dei livelli. *Shinobi* riusciva comunque ad affascinare grazie alle piogge di letali shuriken, alla potenza e agilità del salto del protagonista e alla particolare struttura "a doppio livello" dell'area di gioco: in quasi ogni scenario erano disponibili almeno due piattaforme parallele lungo le quali avanzare, balzando rapidissimamente da una all'altra e viceversa. Il personaggio di *Shinobi* era un ninja moderno che agiva in un contesto urbano contro nemici armati fino ai denti, ma l'atmosfera del gioco si rifaceva in più punti al mondo tradizionale giapponese, tanto negli avversari comuni quanto nei "boss" di fine livello. ■

IL VERO NINJA

Anche se non ci si poteva infiltrare furtivamente nel territorio nemico, era comunque possibile ottenere un grande bonus segreto in ogni livello. In che modo? Eliminando i nemici solo con attacchi ravvicinati, senza cioè mai usare le shuriken. Un compito improbo, ma molto eccitante. ■

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

Produttore e sviluppatore: Ubisoft
Anno: 2003
Piattaforma originale: Sony PlayStation 2

Il Principe si riprende lo scettro rubato da Lara Croft

Quando il colosso dell'industria videoludica Ubisoft decise di raccogliere la sfida lanciata da *Tomb Raider*, optò per un rilancio della figura del Principe di Persia, per l'occasione protagonista di un'avventura interamente tridimensionale. Il risultato fu eccellente, grazie a scelte estetiche ispirate e all'introduzione di un elemento di game design assai azzeccato: utilizzando le mistiche Sabbie del tempo il protagonista poteva infatti invertire il flusso temporale, rimediando a salti mal calibrati, rovinose cadute e combattimenti finiti nel modo sbagliato. Con questo accorgimento si riduceva la frustrazione talvolta eccessiva tipica di questo genere di giochi, senza tuttavia togliere il gusto della sfida, dal momento che le Sabbie non potevano essere utilizzate indiscriminatamente. Questo gioco ha dato origine a una trilogia di grande successo, che ha portato tesori da "Mille e una notte" nei forzieri di Ubisoft. ■

Se il Principe dovesse scivolare, potrebbe sempre usare un po' di sabbia...

La camminata sul muro è una delle mosse più caratteristiche del Principe in 3D

FANTASTICA DERIVA

A volte basta poco per cambiare completamente l'esperienza di gioco in una serie: questo titolo era ancora fedele all'immaginario sobriamente esotico del *Prince of Persia* originale; quelli successivi avrebbero privilegiato sempre più combattimenti sanguinolenti in contesti sempre più fantastici. Fino all'ultimo capitolo, davvero molto diverso, uscito nel 2008, e di cui torneremo presto a parlare. ■

TOTAL ECLIPSE

Produttore: Incentive Software
Sviluppatore: Major Developments
Anno: 1988
Piattaforma originale: Amstrad CPC

L'esplorazione con una dimensione in più

Nel 1988 i videogiochi che mostrassero ambienti tridimensionali erano ancora una chimera, un bel sogno da rincorrere sull'onda del progresso tecnologico. Si era già visto qualche esperimento interessante, ma nessuno aveva mai osato tanto quanto Incentive Software, un team di sviluppo britannico che intorno alla metà degli anni Ottanta ideò il primo motore grafico proprietario della storia, chiamato Freescape. Il primo gioco a sfruttare la nuova tecnologia fu *Driller* (1987), a cui seguì *Dark Side* (1988), ma la prima vera avventura in Freescape fu *Total Eclipse*: per la prima volta, non ci si ritrovava a esplorare ambienti poligonali sommari e stilizzati, ma piramidi egizie piene di fascino, mistero e rompicapi da risolvere. Perfino la cronica lentezza del gioco, dovuta alla grande quantità di calcoli necessari per disegnare un mondo tridimensionale, difficile da gestire per i computer dell'epoca, riusciva a giovare a *Total Eclipse*, trasformando l'esplorazione in un rituale ipnotico, senza tempo. ■

Le piramidi e le catacombe di *Total Eclipse* mettevano davvero i brividi

ROLLING THUNDER

Produttore e sviluppatore: Namco
Anno: 1986
Piattaforma originale: Gioco da sala

Ancora un po' Bond, ma già molto ninja...

Rolling Thunder si colloca tanto in termini temporali quanto come concezione a metà tra *Impossible Mission* e *Shinobi*. Il protagonista, un agente magro e longilineo con tanto di pantaloni a zampa d'elefante, deve parecchio all'atmosfera fine anni Sessanta dei grandi film di spionaggio, qui infarcita da una certa dose di violenza che sarebbe stata propria di molti giochi realizzati in seguito, tra cui lo *Shinobi* di casa Sega che tanto deve a questa produzione. Niente shuriken qui, però, ma armi da fuoco a volontà: pistole e mitragliatrici piene di caricatori da svuotare contro una banda di criminali dal volto incappucciato. *Rolling Thunder* è uno dei giochi più affascinanti di un'era in cui stava diventando sempre più cruciale la capacità di distinguersi dai concorrenti costruendo un'atmosfera unica, precisa fino all'ultimo proiettile. ■

La colonna sonora di *Rolling Thunder* è in puro stile 007

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Produttore: Activision
Sviluppatore: Neversoft
Anno: 2001
Piattaforma originale: Sony PlayStation 2

La variante più estrema dei giochi d'azione ed esplorazione

Strano ma vero: presentati come "simulatori di sport estremo", i titoli della fortunatissima serie *Tony Hawk's Pro Skater* sono in realtà giochi di piattaforme, dove l'esplorazione di ampi ambienti si compie anche con salti poderosi, richiesti al giocatore per raggiungere i punti più incredibili delle strutture che costituiscono i vari livelli. In *Tony Hawk's Pro Skater 3* colpisce questa spinta nell'azione di gioco verso il dominio dello scenario, scivolando sulla più vertiginosa delle pensiline, fin dove l'occhio riesce a cogliere superfici o strutture adeguate. Un'esplorazione a quattro rotelle in un contesto prevalentemente urbano: segno dei tempi e dei gusti che cambiano, a quasi vent'anni da *Pitfall!*, ma la voglia di avventura e di azione sono sempre le stesse. Tanto che, proprio in questo capitolo, compaiono addirittura scenari come foreste e case stregate... ■

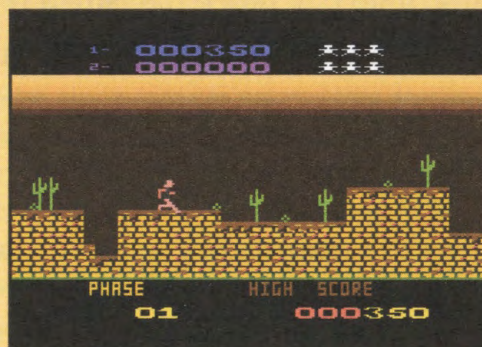
Un'evoluzione geniale e abilmente mascherata del gioco di piattaforme

AZTEC CHALLENGE

Produttore e sviluppatore: Cosmi
Anno: 1984
Piattaforma originale: Commodore 64

Azione e musica in chiave azteca

Quando le possibilità grafiche dei computer erano limitate, spesso il sonoro aveva un'importanza notevole nella buona riuscita di un gioco. Come nel caso di *Aztec Challenge*, che sfruttava l'ottimo processore sonoro del Commodore 64 per scandire le azioni del protagonista in modo inedito. Man mano che si avanzava in ciascuna delle sette ambientazioni la musica, potente ed evocativa, evolveva verso il termine: ma solo se non si commettevano errori, altrimenti regrediva, secondo uno schema dinamico interattivo mai sperimentato prima d'allora. Si capiva quanto si era prossimi a concludere il livello prestando attenzione al brano, un crescendo angosciante nemmeno troppo vagamente ispirato al "Bolero" di Ravel. Il gioco era difficile e per certi versi crudele, dal momento che il povero azteco protagonista poteva morire nei modi più barbari. Ma la musica ricominciava e... arrendersi era impossibile. ■

L'avanzata verso le piramidi era resa epica dal crescendo musicale

La versione Atari era molto diversa, ma sempre incentrata sui salti

ANOTHER WORLD

Produttore: Interplay
Sviluppatore: Delphine Software
Anno: 1991
Piattaforma originale: Commodore Amiga

Un viaggio dal fascino impareggiabile in un mondo sconosciuto

Un altro mondo non è solo ipotizzabile, ma addirittura esplorabile. Almeno questo capitava al protagonista di *Another World*, uno scienziato che si ritrovava catapultato in una dimensione parallela, subito catturato da bestie bavose e destinato a morte certa... almeno fino a quando il giocatore non si faceva carico della responsabilità della sua salvezza, in una strepitosa avventura a base di saltelli e arrampicate. L'idea derivava direttamente da *Prince of Persia*, dal momento che per progredire nei vari livelli di *Another World* occorreva fare gli stessi movimenti precisi e atletici, da studiare con calma ma da eseguire poi con risolutezza. A rendere il gioco imperdibile erano però la straordinaria atmosfera, studiata con grande cura, le raffinate scelte cromatiche e le numerose scene di intermezzo, realizzate sfruttando quei poligoni che presto avrebbero permesso ai giochi di dominare anche la terza dimensione. ■

Lo stile grafico essenziale ma di gran classe di *Another World* fece breccia nei cuori dei giocatori

ABBANDONATO A SE STESSO

L'autore del gioco, Eric Chahi, decise di non mettere indicatori a video: niente barre di energia, livello di munizioni, icone, testi, punteggi. La scelta risultò particolarmente felice: il senso di disorientamento del protagonista e di conseguenza del giocatore aumentava di molto il coinvolgimento. In più, i personaggi incontrati nel gioco parlavano tra loro attraverso grugniti incomprensibili: senza alcun punto di riferimento, il terrore regnava sovrano. ■

TOMB RAIDER

Produttore: Eidos
Sviluppatore: Core Design
Anno: 1996
Piattaforma originale: Sega Saturn

15 novembre 1996: il mondo si prepara al debutto di una nuova icona pop

Nata il 14 febbraio 1969, 170 cm di altezza per 55 kg di peso, misure di 96, 56 e 86. Esperta di archeologia, amante dei viaggi e dell'avventura, solitaria e indipendente, esponente ideale del movimento "Grrrl power": questa è Lara Croft. È curioso il fatto che un personaggio descritto così accuratamente e di così grande successo sia in realtà raramente visibile in volto nel gioco: può capitare che la telecamera che la inquadra si soffermi un istante sui suoi grandi occhi castani e sulle sue labbra carnose, ma a causa del punto di vista collocato dietro di lei Lara è irraggiungibile, continua a sfuggire, protetta dallo schermo, fuori dalla nostra portata. Fascino sfuggente di Lara Croft a parte, *Tomb Raider* è davvero un ottimo gioco: ambientazioni evocative, innovativo impianto grafico, comodo sistema di comando e livello di sfida ben calibrato, incentrato sull'esplorazione e sulla risoluzione di enigmi piuttosto che sulla violenza bruta. Del resto, se gli sviluppatori non avessero avuto una grande cura per i dettagli e non si fossero sforzati di creare un universo a misura del loro smisurato personaggio, non ci sarebbero state nemmeno le decine di milioni di copie vendute. Lara Croft ha fatto storia, e a partire da lei il mondo dei videogiochi ha visto nascere numerose eroine più o meno discinte, e una clonazione senza precedenti della struttura di gioco. Ma la conferma che nel caso di *Tomb Raider* ci si trovasse davanti a un vero capolavoro è data proprio dal fatto che nessuna delle imitazioni vale un solo singolo livello dell'originale. ■

L'universo di gioco, ricco di forme squadrate, è costruito intorno al rigido schema di movimento di Lara

L'esploratrice deve recuperare lo Scion, un misterioso manufatto. Quali segreti nasconde?

UN SUCCESSO BESTIALE

L'indice di successo di un gioco può essere a volte misurato dalle notizie o dalle curiosità che lo riguardano. Per esempio, all'epoca le associazioni di animalisti protestarono perché Lara Croft, nel corso del gioco, si accaniva su diverse specie in via d'estinzione, sia pure per autodifesa. Nel seguito della serie si mise in atto una sorta di strana par condicio, e Lara cominciò a prendersela anche con gli esseri umani. ■

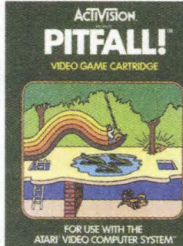
Alla fine di ogni sezione c'è il confronto con un boss, come in ogni gioco d'azione che si rispetti

TRA PASSATO E FUTURO

Per festeggiare i dieci anni di Lara Croft, nel 2007 (ovvero undici anni dopo, ma tant'è...) Eidos ha riproposto il suo classico senza tempo, traghettando così definitivamente la serie verso il futuro. Per rivivere le stesse emozioni del 1996 niente di meglio quindi di *Tomb Raider Anniversary*, ben più di una semplice rivisitazione arricchita di poligoni, quanto una nuova pietra miliare nel genere dell'esplorazione acrobatica. ■

1982 1983 1984 1985 1986 1987

PITFALL!

Un vero monumento, e il capostipite del genere: *Pitfall!* viene creato da David Crane e vende oltre 4 milioni di copie. L'avventura ha un limite di tempo (venti minuti) entro cui guidare Pitfall Harry al recupero dei tesori sparsi in una giungla labirintica.

PITFALL II: LOST CAVERNS

Rispetto al primo episodio, *Lost Caverns* presenta una mappa che si espande anche in verticale, ed elimina del tutto il limite dei venti minuti, così come il numero di vite a disposizione di Harry.

ATLANTIS NO NAZO

Un caso rarissimo: nato come clone di *Pitfall II: Lost Caverns*, il gioco *Atlantis no Nazo*, uscito solo in Giappone, viene scelto da Activision per essere riadattato come titolo ufficiale della serie con il nome di *Super Pitfall II* ed essere pubblicato in Occidente. Il progetto, in realtà, non viene mai portato a termine.

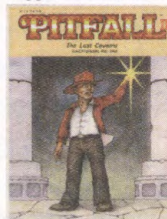
1994

SAGHE MEMORABILI

Il grafico di queste pagine descrive in ordine cronologico la nascita, lo sviluppo e l'evoluzione di alcuni dei più significativi giochi di piattaforme e d'esplorazione. Non sempre si tratta di giochi di piattaforme puri, e in ogni caso sono titoli basati sull'esplorazione "veloce" e dinamica, che richiede al giocatore la capacità di reagire con prontezza. La cronistoria si chiude a metà degli anni 2000, arrivando quindi a descrivere lo stato attuale del genere.

PITFALL II: LOST CAVERNS

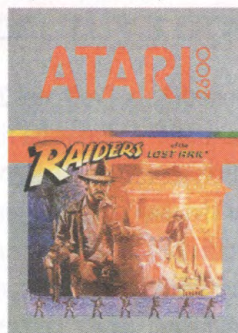
Stesso nome ma gioco diverso rispetto al titolo del 1984 per il debutto in sala giochi del *Pitfall* marchiato Sega. Il gioco fonde elementi del primo e del secondo episodio, con in più l'aggiunta di nuovi livelli.

Per vedere nuove avventure di Harry Pitfall occorre aspettare quasi dieci anni, con l'uscita nel 1994 di *Pitfall: The Mayan Adventure* per console.

SUPER PITFALL

In comune con la saga originale *Super Pitfall* (NES) ha solo parte del nome e il protagonista. Torna il limite di vite, e compare una pistola con cui sparare ai nemici.

1989

INDIANA JONES: RAIDERS OF THE LOST ARK

Il professor Jones sbarca nel mondo dei videogiochi con un'avventura che lo porta a esplorare gli stessi ambienti del film. La struttura di gioco è elementare, ma è necessario utilizzare due controller per gestire tutte le risorse a disposizione di Indy.

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

Il debutto di Indy nelle sale giochi è di quelli che lasciano il segno. Ispirato a "Il tempio maledetto", il gioco consente a Indiana di sfruttare la frusta per colpire i nemici e oltrepassare i baratri.

1988

BIONIC COMMANDO

Realizzato da Capcom, *Bionic Commando* è uno dei primi giochi di piattaforme in cui non è possibile saltare: per muoversi verticalmente e diagonalmente bisogna sfruttare il braccio meccanico estensibile del protagonista.

1999

1988 1989 1990 1991 1992 1993

PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME

Il secondo capitolo delle avventure del principino persiano presenta una struttura maggiormente incentrata sui combattimenti. Più nemici su schermo, ma la stessa necessità di tenere sott'occhio il tempo che scorre.

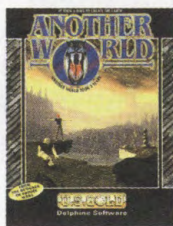
PRINCE OF PERSIA

Il gioco che determina lo standard di un sottogenere che richiede movimenti precisi al pixel. La cura per le animazioni e l'atmosfera detteranno legge a lungo negli anni successivi.

1999

1994

1994

ANOTHER WORLD

Dalla Francia arriva un gioco dall'atmosfera ineguagliabile. Le dinamiche dell'azione sono palesemente ispirate a *Prince of Persia*, ma la grafica è realizzata con modelli poligonali e il taglio è decisamente più cinematografico.

FLASHBACK

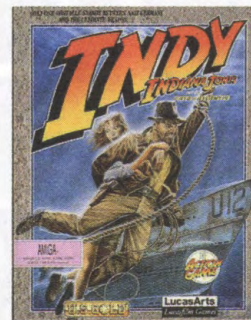
Può essere definito senza timore di smentita il seguito "morale" di *Another World*, con cui condivide la struttura di gioco, la cura per l'atmosfera e il taglio delle inquadrature.

1995

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Per la prima volta Indiana Jones compare in un titolo slegato da qualsiasi adattamento cinematografico. Un onesto gioco d'azione, realizzato senza troppa arte.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Indiana torna sui monitor con un gioco d'azione dai toni leggeri, ispirato al terzo film della serie e convertito per innumerevoli formati, anche con significative differenze.

BIONIC COMMANDO

In Occidente ha lo stesso nome dell'originale da bar, ma il gioco per NES ne è a tutti gli effetti il seguito. Capcom elimina i riferimenti nazisti con cui erano identificati in origine i "cattivi".

AVVENTURE GRAFICHE

Sia *The Last Crusade* che *Fate of Atlantis* di Lucasfilm Games vennero concepiti come versioni "tutta azione" delle omonime, più conosciute e meglio riuscite avventure grafiche, di cui parleremo in altri volumi.

1999

LE SERIE

1994 1995 1996 1997 1998 1999

INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES

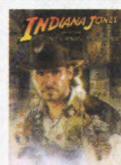
Ancora oggi il miglior gioco d'azione dedicato a Indiana Jones, *Greatest Adventures* viene sviluppato dalla tedesca Factor 5 solo per Super Nintendo e permette di rivivere i momenti "caldi" della trilogia cinematografica.

INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

Anche per l'archeologo di fama mondiale arriva il momento dell'esordio nel mondo dei giochi 3D. *La macchina infernale* è un buon titolo alla *Tomb Raider*, tutto azione, salti e pochi puzzle, peraltro piuttosto ripetitivi.

2003

PRINCE OF PERSIA 3D

Il passaggio di *Prince of Persia* nel mondo dei giochi 3D è piuttosto problematico, come spesso accade quando si modifica radicalmente una struttura di gioco collaudata. Il sistema di controllo è poco reattivo e l'utilizzo delle telecamere piuttosto confuso.

1999

2003

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Il nuovo titolo della serie ha come protagonista Harry Pitfall Jr., il figlio del misteriosamente scomparso esploratore. Nel gioco è nascosto anche il titolo del 1982.

1984

1991

HEART OF THE ALIEN

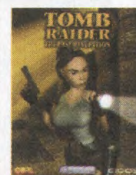
Realizzato unicamente per Mega CD, include l'originale *Another World* e una nuova avventura seguito dell'originale, ma non ottiene grande successo.

2001

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

Il primo, e mediocre, tentativo di portare in un mondo 3D la saga di *Pitfall*. Un classico gioco di piattaforme con poco carattere, ma che include ancora una volta il gioco del 1982.

2004

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Per la prima volta un titolo della saga ha una struttura non lineare: alcuni livelli possono e devono essere affrontati in un secondo momento, lasciando maggiore libertà decisionale al giocatore.

2000

1992

FADE TO BLACK

Il seguito ufficiale di *Flashback* è in tre dimensioni, ma il protagonista non può più saltare. Il gioco è basato principalmente sugli scontri a fuoco e sull'esplorazione degli ambienti.

TOMB RAIDER III: ADVENTURES OF LARA CROFT

Viene ulteriormente aumentata la gamma dei movimenti di Lara Croft, che deve affrontare anche nuovi tipi di terreno, come le sabbie mobili.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

La conversione del gioco del 1994 per Windows 95 e Jaguar ha una certa importanza storica, dal momento che è stato il primo gioco realizzato per il neonato sistema Microsoft e ha visto il ritorno della serie *Pitfall* sull'ultima console di casa Atari.

TOMB RAIDER

Un debutto importantissimo: Lara Croft porta nel mondo delle tre dimensioni lo stile di gioco che fu di *Prince of Persia*, parzialmente rinnegato da *Fade to Black*. Il titolo ottenne uno straordinario successo commerciale.

TOMB RAIDER II

Il secondo episodio delle avventure di miss Croft prevede un'area di gioco più vasta e una maggiore varietà nell'armamentario. Lara può ora arrampicarsi e deve affrontare un numero decisamente superiore di nemici.

BIONIC COMMANDO: ELITE FORCES

Trama e personaggi tutti nuovi per chiudere il millennio: *Bionic Commando* torna su console portatile con un titolo che costituisce un capitolo a sé stante della serie.

1987

2000 2001 2002 2003 2004 2005

INDIANA JONES E LA TOMBA DELL'IMPERATORE

Sia pure con un sistema di controllo non proprio perfetto, Indiana Jones torna a correre e saltare in un gioco maggiormente incentrato sui combattimenti, questa volta più soddisfacenti che in altri titoli.

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

Il primo titolo di una nuova trilogia di avventure per il Principe, con risultati decisamente migliori rispetto al gioco del 1999. *Le sabbie del tempo* è veloce, affascinante, intelligente e bellissimo anche da vedere.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

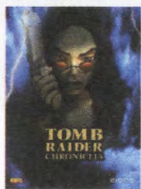
L'arrivo nei negozi del Game Boy Advance spinge molti a convertire giochi per Super Nintendo senza troppa cura. Succede anche con *The Mayan Adventure*, i cui fondali e nemici dai colori scuri scompaiono sullo schermo non retroilluminato della console Nintendo.

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

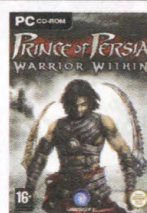
Avrebbe dovuto rappresentare il grande ritorno di Lara Croft, col debutto su PlayStation 2, ma è il peggior gioco della serie. Sgraziato, senza carattere e senza ritmo.

PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI

Il terzo capitolo della trilogia, fondendo abilmente gli elementi più riusciti dei due predecessori, chiude in maniera più che degna la serie.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Quattro avventure slegate tra loro per ricordare Lara Croft, data per morta al termine del gioco del 1999. *Chronicles* aggiunge poco o nulla di nuovo a quanto già visto, e costituisce un momento di stanca nelle vicende dell'archeologa inglese.

PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO

Il secondo episodio della nuova trilogia presenta in buona parte le caratteristiche apprezzate nel gioco del 2003, ma con un maggior spazio lasciato ai combattimenti.

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

L'ultimo *Pitfall* uscito fino a oggi presenta un protagonista maggiormente caratterizzato e un sistema di controllo che permette di gestire in libertà un braccio di Harry, per usare armi e oggetti con maggior dinamismo.

LE SERIE

Non chiamateli "platform game"

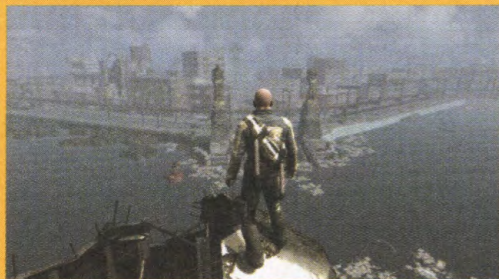
Da sempre i giocatori e le case produttrici di software hanno cercato di suddividere i videogiochi in generi: per capirsi, per capirli, per definire meglio i confini della propria passione. Ma mettere etichette ai videogame, in continua evoluzione, non è affatto facile, oggi più che mai.

I videogiochi d'azione non fanno eccezione, anzi: sotto questa definizione di massima possono essere compresi anche generi completamente diversi. La stessa categoria di "giochi d'azione ed esplorazione avventurosa", più volte utilizzata in questo volume, è ovviamente proposta secondo criteri almeno parzialmente arbitrari.

Un tempo gli appassionati parlavano di *arcade adventure* per identificare le produzioni di tipo più maturo, che affiancavano a uno sviluppo narrativo coerente ("adventure") un sistema di controllo immediato e coinvolgente, come nei titoli da sala giochi ("arcade"). Oggi qualsiasi definizione per molti giochi con queste caratteristiche risulterebbe limitativa, per questo si preferisce fare riferimento a titoli già esistenti, inventarsi di volta in volta un nuovo sottogenere, oppure includerli indiscriminatamente nella categoria "azione", che prevede un po' di tutto: salti acrobatici, combattimenti con o senza armi da fuoco, la risoluzione di qualche rompicapo. Resta comunque centrale l'esplorazione: il compito principale del giocatore è infatti quello di sondare l'ambiente in cui si muove il suo personaggio, spesso per trovare una via d'uscita usando gli elementi presenti nello scenario in combinazione con le manovre acrobatiche concesse dal sistema di controllo.

L'ambiente di gioco diventa così uno spazio conteso, da conquistare con il cervello e con la mano, e al giocatore è richiesto uno sforzo tanto cognitivo (individuando gli elementi interattivi dello spazio di gioco) quanto operativo (compiendo le azioni corrette con il giusto tempismo). Il paradigma di questa sfera del divertimento è il labirinto: un percorso irto di prove e pericoli, spesso pieno di deviazioni secondarie. Gli enigmi da affrontare possono essere suddivisi in due categorie: acrobatici, quando viene richiesta grande abilità nel gestire il sistema di controllo per superare un ostacolo; ambientali, quando è necessario l'impiego di elementi dello scenario per superare un determinato passaggio. Ovviamente prendere la rincorsa e saltare non basta più, e dal primo *Tomb Raider* in poi gli sviluppatori si sono sbizzarriti nel dotare i personaggi di una gamma di azioni sempre più varia e caratterizzante, e di un campionario di gadget tecnologici sempre più vasto.

LINEARE O APERTO?

Uno dei temi più peculiari del game design riguarda la configurazione dello scenario di gioco, che può essere di due tipi: lineare o aperto. Nel primo caso, gli eventi cardine dell'impianto narrativo e interattivo sono strutturati secondo una successione fissa e immutabile: l'obiettivo di gioco è chiaramente definito, e gli sforzi del giocatore sono tutti tesi al raggiungimento della sequenza finale. La presentazione degli eventi, proprio in quanto guidata, può essere altamente spettacolare, ma allo stesso tempo le possibilità di interazione concesse al giocatore sono necessariamente più limitate. Nel secondo caso, invece, ci si trova di fronte a scenari liberamente esplorabili, e il giocatore può affrontare le diverse sfide senza rispettare necessariamente un ordine prestabilito. La sperimentazione nell'interazione con l'ambiente è in questo caso molto più libera, spesso a discapito del ritmo narrativo: il gioco può addirittura non prevedere una conclusione fissa, ma solo un continuo bighellonare nell'area di gioco. ■

Un'isola da cui non si può scappare è un ottimo esempio di scenario aperto credibile

STATUS QUO

CHE FINE HA FATTO IL LASERGAME?

Quando la multimedialità divenne alla portata di tutti, una delle innovazioni tecnologiche più impressionanti dei primi anni Ottanta, il Lasergame, cadde rapidamente nell'oblio. Nei giochi di quel tipo, a seconda del comando impartito, il disco accedeva a un diverso segmento di filmato. Questo metodo di controllo è evoluto in quelli che gli esperti del settore definiscono QTE, ovvero "Quick Time Event": sequenze filmate che si sviluppano in una direzione o in un'altra a seconda del tasto premuto, proprio come nei Lasergame. I QTE, però, non determinano interamente la dinamica di gioco, ma vengono utilizzati solo per estendere la sensazione di controllo del giocatore anche alle parti normalmente non interattive del gioco, come per esempio i filmati di intermezzo. ■

VADEMECUM PER GIOVANI ESPLORATORI

Chi decidesse di cimentarsi oggi per la prima volta con un gioco di questo tipo scoprirebbe che i semplici movimenti base dei protagonisti offrono una varietà di opzioni impensabili anche solo quindici anni fa: la corsa può essere rapidissima o al ralenti, a seconda delle preferenze del team di sviluppo; la camminata lenta e furtiva consente di restare saldi sul terreno in luoghi pericolosi o di arrivare alle spalle degli avversari senza destare sospetti; il salto, in alto e in lungo, prevede ormai quasi sempre diversi gradi

Altair compie movimenti differenti a seconda dell'appiglio, ma il giocatore li controlla con un unico pulsante

di ampiezza, a seconda dello slancio. I sistemi di controllo odierni offrono l'appiglio automatico, ma spetta di solito al giocatore perfezionare la presa: si può ciondolare o arrampicarsi in free climbing, trovando gli appigli giusti. Rimanere in equilibrio in punta di piedi su un palo è un virtuosismo concesso solo a pochi eroi, mentre molto più comune è la possibilità di scivolare rapidamente a terra da una colonna o da un sostegno verticale. Sempre più frequente, poi, è il doppio o il multiplo salto compiuto sfruttando la sponda di una parete (da non confondere con il doppio salto in volo tipico di molti giochi di piattaforme giapponesi classici o di titoli che prevedono azione di combattimento, come le popolari serie di *Devil May Cry* e *Ninja Gaiden*).

Nel corso di questa lunga gimcana è ovviamente indispensabile raccogliere chiavi e oggetti che permettono di aprire accessi temporaneamente bloccati o rimettere in funzione meccanismi inceppati. La

POSA PLASTICA

Nel campo dei videogiochi, in cui i personaggi si esprimono molto più con le azioni che non con le parole, un repertorio di mosse ben caratterizzate e riconoscibili è spesso il miglior viatico per diventare una celebrità. Non è detto che tutti i movimenti debbano essere strettamente indispensabili per avanzare correttamente nel gioco, ma Lara Croft, per esempio, non sarebbe la stessa se non fosse in grado di eseguire quella verticale che rende ogni arrampicata un piccolo saggio di danza artistica. La verticale di Lara, insieme al tuffo a volo d'angelo, è rimasta una sua caratteristica specifica e inconfondibile, quasi un vero marchio di fabbrica, in ognuno dei capitoli della serie. ■

Senza la sua famosa verticale, forse Lara Croft non sarebbe diventata un'icona...

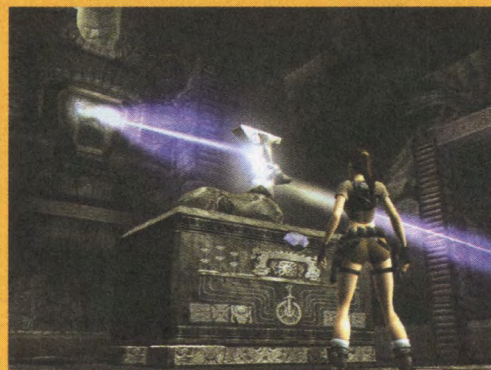
possibilità di farsi strada aprendo il fuoco contro gli elementi dello scenario, prerogativa degli sparatutto, non viene invece contemplata.

Dal momento che le aree da esplorare sono di frequente rese impenetrabili dalla natura o dall'uomo, le fasi di ricerca sono intervallate da sequenze di confronto diretto con ostacoli dinamici: creature più o meno inquietanti, o plotoni più o meno inquadrati militarmente. Armi e medicamenti diventano quindi indispensabili per proseguire nel cammino, proprio come è indispensabile essere in possesso della chiave giusta, o di un buon paio di scarponi...

FISICA REALISTICA

L'ultima frontiera in questo genere di produzioni è costituita dal consapevole impiego delle leggi della fisica (in particolar modo della forza di gravità) per modificare adeguatamente l'ambiente circostante di gioco in modo, per esempio, da consentire un passaggio. Non si tratta soltanto di spingere oggetti a forza, ma anche di sperimentare congegni – e trappole – usando pesi o applicando il principio dei vasi comunicanti; o di rimuovere nei modi più diversi un oggetto impostato come chiave di volta, facendo magari crollare l'intera impalcatura sovrastante. Lo spazio di gioco si trasforma così in un luogo della sperimentazione, dove il giocatore può interagire con lo scenario manipolandone a piacimento gli elementi più vari, non esclusivamente per raggiungere un determinato obiettivo, ma anche solo per vedere l'effetto che fa: una libertà d'azione in grado di aumentare a dismisura il piacere del gioco. ■

NEWTON, L'ENIGMISTA

In tutti i giochi in cui l'azione del salto riveste un ruolo decisivo, valutare correttamente come agisce la forza di gravità è di fondamentale importanza: non capirne le dinamiche significa quasi sicuramente andare incontro a morte certa... Ma per offrire sempre maggiore varietà ai loro titoli gli sviluppatori sempre più spesso si inventano trappole ed enigmi che per essere risolti richiedono qualcosa in più della basilare conoscenza delle leggi della fisica. Inoltre, per evitare il monotono andirivieni su sentieri sempre uguali, o per spingere il giocatore a progredire nell'avventura, gli scenari sono spesso composti da elementi dinamici che, a seconda degli input forniti dalle azioni del personaggio, sono in grado di modificare la morfologia del territorio. Per implementare questa funzione i team di sviluppo utilizzano di solito appositi software, vere e proprie piattaforme di sviluppo virtuali: tra le più note presso gli appassionati, Havok e Renderware. ■

Lara Croft è una ginnasta fenomenale: non tutti i suoi colleghi sono altrettanto dotati, ma l'equilibrio resta un requisito fondamentale

STATUS QUO

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Produttore: Sony Computer Entertainment
Sviluppatore: Naughty Dog
Anno: 2007
Piattaforma: Sony PlayStation 3

L'avventura con la "A" maiuscola

Amicizie e tradimenti, inseguimenti su moto d'acqua, scontri a fuoco con i pirati, rompicapi e arrampicate tra antiche rovine: *Uncharted* trascina il giocatore in un vorticoso susseguirsi di eventi, che non lascia un attimo di respiro. Il coinvolgimento è immediato sin dalla prima sequenza di gioco, che consente di apprendere i rudimenti del sistema di controllo, e continua fino all'ultima scena, dopo un viaggio lungo e appassionante alla ricerca del mitico El Dorado, seguendo gli appunti del diario segreto di Sir Francis Drake, viceammiraglio della Corona inglese, recuperato dal pronipote Nathan, cacciatore di tesori. *Uncharted* sta ai videogiochi come "Indiana Jones e i predatori dell'Arca perduta" sta all'industria del cinema: si ripropone così ancora una volta il binomio tra gioco e film d'avventura che, quando riesce, dà sempre risultati entusiasmanti. Nathan, il protagonista del gioco, può compiere numerose acrobazie sensibili al contesto, ovvero attuabili sempre con la pressione di un unico pulsante, ma differenti nell'esecuzione. Questo sistema di controllo rende la fase dell'esplorazione vera e propria tra le più immediate e divertenti mai sperimentate in un videogioco. Inoltre, Nathan può contare sull'appoggio di due compagni di viaggio: la reporter Elena, alla ricerca dello scoop della vita, e il fido compare Sullie, dal sigaro sempre acceso. Entrambi non si limitano a ricevere istruzioni, ma compiono azioni in modo indipendente, cercando ogni volta di prendere le decisioni migliori e rendendo così effettiva la collaborazione con il protagonista. Tra furiosi scontri a fuoco e fasi di gioco da vivere col fiato sospeso, il ritmo è incalzante e non perde mai colpi, grazie anche alle ottime sequenze filmate e ai dialoghi coinvolgenti. ■

***Uncharted* è stato uno dei primi giochi a mostrare la vera potenza grafica della PS3**

Un'ambientazione davvero piacevole per fare quattro salti come in un gioco di piattaforme vecchia maniera

Tra i relitti da esplorare c'è anche un vecchio sottomarino

SPARA CHE TI PASSA

Inseguito prima dai pirati alla caccia del suo diario e poi dalle creature risvegliate da un'antica maledizione, il nostro eroe non ha mai un attimo di tregua: le sequenze di combattimento costituiscono infatti il piatto forte del titolo. Il giocatore può sbizzarrirsi in combinazioni di pugni e calci, oppure prendere furtivamente alle spalle gli avversari, anche se spesso è necessario l'uso delle armi da fuoco: Nathan dovrà infatti sconfiggere un gran numero di pirati, forse troppi per un'isola abbandonata... ■

RITORNO TRA I GHIACCI

Le avventure di Nathan Drake, alla ricerca stavolta di una prodigiosa pietra, proseguono con *Uncharted 2: Among Thieves*, collocato tra le montagne del Nepal. La scelta delle ambientazioni conferma il desiderio degli sviluppatori della serie di sfruttare al meglio i cliché del genere avventuroso. ■

CLASSICI MODERNI

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Produttore: Eidos
Sviluppatore: Crystal Dynamics
Anno: 2008
Piattaforme: Sony PlayStation 2, Sony PlayStation 3, PC Windows, Microsoft Xbox 360, Nintendo Wii, Nintendo DS

Dopo dodici anni di avventure finalmente il cerchio si chiude

Dal Mediterraneo alla Thailandia, dal Messico al Mar Glaciale Artico: nella sua ottava avventura, Lara deve girare il pianeta in lungo e in largo alla ricerca di un regno perduto, nell'intento di scoprire il segreto dietro alla sparizione di sua madre. *Underworld* è l'ultimo episodio della trilogia che comprende anche *Legend* e *Anniversary*, e ridefinisce una volta per tutte l'universo di *Tomb Raider* al di là dei capitoli per PlayStation e dalle avventure viste al cinema e nei fumetti. Le nuove ambientazioni del gioco lasciano maggior spazio all'improvvisazione rispetto a quanto non accadesse in tutti i precedenti capitoli, dal momento che esistono diversi modi per raggiungere lo stesso obiettivo; nei livelli più vasti, inoltre, è possibile impiegare anche una moto per gli spostamenti. Un titolo imperdibile per i fan della serie. ■

Una scena classica, che ricorda da vicino il primo episodio

In *Underworld* le sequenze ambientate negli abissi sono numerose

CHI SI RIVEDE...

Tra i comprimari di questo episodio torna lo spietato doppelganger del primo *Tomb Raider*, un clone dagli occhi di ghiaccio e i capelli color fuoco che, nella missione aggiuntiva esclusiva per console Xbox 360, combatte al posto di Lara, facendosi strada a calci e pugni fra le creature degli inferi. ■

ASSASSIN'S CREED

Produttore: Ubisoft
Sviluppatore: Ubisoft Montreal
Anno: 2007
Piattaforme: Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360, PC Windows

L'eterna lotta tra Templari e Assassini in un viaggio nel tempo e nella memoria

Una delle epoche più misteriose della storia occidentale, che coincide con la Terza Crociata, torna a rivivere nelle memorie del giovane Desmond, il cui DNA custodisce i geni di un'intera stirpe di Assassini. In *Assassin's Creed* il protagonista è rinchiuso in un laboratorio hi-tech e costretto a rivivere nella propria mente le imprese dei suoi avi, alla ricerca di indizi sulle loro azioni. Rievocando sullo schermo le gesta di Altair, il primo assassino della stirpe, un nuovo ricordo si sblocca, e con esso un'altra parte del gioco. Altair si muove con passo felino tra i palazzi di Damasco e Gerusalemme, volando tra i tetti e aggrappandosi con naturalezza a ogni appiglio, vero erede morale del Principe di Persia. Ma non basta: è in grado di confondersi tra la folla e di ricorrere a numerosi trucchi (usando per esempio una lama nascosta nell'avambraccio) per colpire i suoi bersagli di soppiatto e sfuggire all'inseguimento delle guardie. ■

Gli spostamenti da una destinazione all'altra in certi casi possono essere fatti a cavallo. È possibile combattere anche in sella

Una missione omicida non ha avuto l'esito sperato: occorre scappare sui tetti prima di essere sopraffatti dalle guardie

ESPEDIENTE NARRATIVO

Grazie all'idea dei ricordi transepocali di Desmond, ogni nuovo episodio del gioco può offrire ambientazioni completamente nuove. Il seguito, la cui uscita è prevista a breve, consentirà di esplorare le più importanti città dell'Italia del Rinascimento. ■

MIRROR'S EDGE

Produttore: Electronic Arts
Sviluppatore: DICE
Anno: 2008
Piattaforme: Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360, PC Windows

Una corsa a rotta di collo attraverso lo specchio digitale

Mirror's Edge ha una caratteristica particolare: è un gioco di piattaforme con una insolita visuale in prima persona. Della scontrosa protagonista, Faith, vediamo solo i piedi e le mani, ed è un peccato, dopo anni passati letteralmente alle spalle di Lara Croft, non poterla ammirare mentre compie spericolate acrobazie sospesa nel vuoto tra un grattacielo e l'altro. In compenso, l'utilizzo della soggettiva offre una prospettiva inedita all'esplorazione, soprattutto per l'angosciante "verticalità" dei livelli: basta un passo falso per cadere nel vuoto. Il sistema di controllo è molto ben congegnato: una volta presa la necessaria confidenza, si commettono errori solo per un eccesso di distrazione, e muoversi diventa una danza ritmica e inebriante. All'inizio del gioco è disorientante ritrovarsi in mezzo a un intricato groviglio di tubi e ventole dal design minimalista, ma siamo presto guidati dalla rappresentazione visiva dell'istinto del *runner* che, per non farci perdere l'orientamento, tinge di rosso alcune delle strutture che compaiono su schermo, consigliandoci la strada giusta per completare il livello. Il confronto diretto con le forze dell'ordine, spesso inevitabile, spezza la continuità del gioco, e in un certo senso, invece di arricchirla, tende a banalizzarla: è questo l'unico appunto che si può muovere a un videogame altrimenti eccellente. Non è infatti un caso che i fan prediligano tra le varie modalità di gioco le sfide a tempo, in cui bisogna correre, saltare, arrampicarsi, volteggiare in tutta libertà per raggiungere l'uscita nel minor tempo possibile. ■

Se soffrite di vertigini *Mirror's Edge* non fa decisamente per voi...

È possibile colpire i nemici sferrando un calcio mentre si salta, e con il giusto tempismo anche sottrarre loro l'arma

TRAME TRA I TETTI

Questa la storia del gioco: in un futuro non lontano il controllo del governo sulle comunicazioni è totale, e l'unico modo per far circolare informazioni riservate è servirsi delle associazioni clandestine di *runner*, atleti disposti a percorrere in lungo e in largo invisibili sentieri inventati sui tetti della metropoli. Faith è una di loro, e quando sua sorella viene ingiustamente condannata per un crimine che non ha commesso, è costretta a gettarsi nella mischia per raccogliere prove che la scagionino, mettendo a repentaglio la sua stessa incolumità. ■

QUATTRO SALTI NEL SURREALE

Mirror's Edge, come molti giochi di nuova generazione, può prevedere nuovi livelli e contenuti scaricabili online a pagamento. In questo caso si tratta di sfide a tempo attraverso nuove mappe di gioco, non più in ambientazioni realistiche, ma astratte e geometriche. Il gusto dell'avventura del gioco di piattaforme nella sua purezza assoluta, insomma. ■

CLASSICI MODERNI

CRACKDOWN

Produttore: Microsoft Game Studios
Sviluppatore: Realtime Worlds
Anno: 2007
Piattaforme: Microsoft Xbox 360

Libertà di esplorazione, avanzando spediti un salto dopo l'altro...

Un salto di qualità molto, molto lungo...

Superpoteri per un supergioco di piattaforme: questo il concetto alla base di *Crackdown*, in realtà un poliziesco più vicino a "Robocop" che non un'avventura *à la* Indiana Jones, ma in cui muoversi nella maniera più veloce possibile spiccando balzi su balzi nell'intricato scenario di gioco non è certo questione secondaria... Nessun altro gioco consente infatti una tale libertà di movimento in uno scenario da platform game altrettanto aperto, liberamente esplorabile. Come accade con altri eccellenti titoli dalla struttura a libera esplorazione, dalla serie di *Tony Hawk* alle avventure di Super Mario in tre dimensioni, in *Crackdown* i giocatori si perdono nel piacere della sperimentazione, saltando e raccogliendo oggetti bonus anche a costo di trascurare le missioni principali. Il futuro dei giochi d'azione non può che andare in questa direzione. ■

Nonostante le apparenze, l'ultraviolenza non è la vera chiave del gioco

SUPERPOTERI E ULTRAVIOLENZA

I superpoteri non consentono solo al protagonista di compiere salti smisurati, ma anche di sollevare e scaraventare lontano camion, fare esplodere aree enormi in un unico colpo e perfino compiere stragi di innocenti con sanzioni tutto sommato moderate: un eccesso di ultraviolenza che ha fatto sì che in Germania il gioco non venisse nemmeno distribuito. ■

BIONIC COMMANDO

Produttore: Capcom
Sviluppatore: Grin
Anno: 2009
Piattaforme: Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360, PC Windows

Ciondolare sullo schermo appesi al gancio bionico, vent'anni dopo

Le città futuristiche sono sempre più frequentemente al centro dei giochi d'azione. Nel nuovo *Bionic Commando* Ascension City è una metropoli attaccata da terroristi bionici: il protagonista del gioco, ingiustamente incarcerato e condannato a morte, è richiamato in servizio per sventarne la minaccia. Ancora una volta potrà contare sul suo braccio estensibile per volare da un edificio all'altro, e avere la meglio sulle pattuglie avversarie. La struttura di questo scenario urbano in preda alla devastazione, sviluppata verso l'alto, si presta particolarmente all'uso frequente del cyber-rampino: anche se la vertigine del vuoto è sempre in agguato, con pochi e mirati balzi si possono coprire lunghe distanze. È necessario compiere i movimenti con una certa precisione: basta calcolare male i tempi per cadere rovinosamente al suolo. Il braccio può essere usato anche per afferrare i nemici o altri oggetti da trasformare in armi contundenti, oppure per sgombrare il passaggio dagli ostacoli. Proprio l'impiego intensivo ed estensivo del prodigioso arto bionico, indispensabile per scoprire tutta Ascension City, consente a *Bionic Commando* di rientrare a pieno diritto fra gli alfieri del gioco d'esplorazione. ■

Il braccio bionico è utile anche per acciuffare i nemici volanti e scagliarli altrove

RIASSUNTO DELLA PUNTATA PRECEDENTE

Il produttore Capcom ha deciso, poco prima di pubblicare questo nuovo episodio, di proporre un remake del più riuscito tra i vecchi capitoli, venduto esclusivamente online, per rinfrescare la memoria a chi aveva giocato a questa saga vent'anni fa, o per rinverdirne i fasti presso una nuova generazione di videogiocatori. ■

COCCARDA AL VALORE

Chi gioca oggi con le console è perennemente a caccia di "Trofei" (con la PlayStation 3) e di "Obiettivi" (con la Xbox 360): si tratta di premi virtuali elargiti per il conseguimento di obiettivi particolari, a volte seri a volte faceti, in determinati videogiochi. Un tempo c'erano invece le coccarde di Activision: l'idea di fondo era la stessa, ma il premio, sia pure simbolico, era reale. I giocatori non dovevano far altro che fotografare lo schermo della TV come garanzia del proprio record e inviarla ad Activision: in cambio avrebbero ricevuto a casa una magnifica "toppa" come quella dell'immagine, dedicata a *Pitfall!*. ■

1 **Qual è il gioco francese più venduto in patria di tutti i tempi, secondo il "Guinness dei primati"?**

A. *Flashback*

B. *Rayman*

C. *Captain Blood*

Spazio al lato più curioso dell'universo del gioco elettronico: una raccolta di memorabilia e alcuni quesiti che metteranno alla prova i giocatori più navigati e faranno scoprire ai più giovani un mondo dei videogiochi un po' diverso da quello di oggi.

QUANDO TARZAN SI ARRABBIA

Jungle King, uno dei primi giochi d'azione esplorativa della storia, diede al produttore Taito più di un grattacapo giuridico. Gli eredi del romanziere Edgar Rice Burroughs, il creatore di Tarzan, notarono infatti che il protagonista del gioco, vestito con una pelle di leopardo, assomigliava decisamente troppo al Re delle scimmie. L'urlo di battaglia campionato con cui si apriva il gioco, poi, era assolutamente inconfondibile. Fu intentata una causa ovviamente persa da Taito, che dovette sostituire il simil Tarzan con un ben più anonimo esploratore e cambiare il nome del gioco in *Jungle Hunt*, che è quello con cui viene presentato in questo volume. ■

PADRINO FUTURISTA?

La genesi di *Flashback* è piuttosto peculiare: il presidente della casa US Gold, Geoff Brown, contattò l'amministratore del team di sviluppatori proponendo di creare un gioco basato sulla licenza di "Il Padrino", ma in un'ambientazione futuristica. Un'idea piuttosto strampalata, che difficilmente avrebbe potuto incontrare il favore di Francis Ford Coppola... Padrini a parte, l'impostazione del gioco venne comunque mantenuta fedele al progetto originale, e *Flashback* divenne il grande videogame che conosciamo. ■

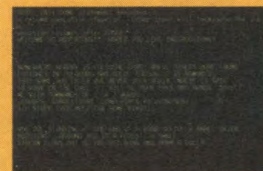
PRINCIPESSA SEXY

Al giorno d'oggi una software house come Eidos può concedersi il lusso di ingaggiare modelle in carne e ossa per promuovere il personaggio di Lara Croft, come è possibile verificare su queste stesse pagine. All'inizio degli anni Ottanta, invece, le cose stavano molto diversamente: per gli studi della principessa Daphne, la damigella di *Dragon's Lair*, gli animatori del gioco si affidarono a una serie di foto pescate sulla rivista "Playboy", con un pizzico di Marilyn Monroe qua e là. Il risultato fu, a tutti gli effetti, la prima bomba sexy della storia dei videogame, che ha fatto sognare un'intera generazione di giocatori. ■

2 **Quale noto game designer giapponese ha indicato tra i giochi più significativi della sua esistenza *Another World*?**

A. Shigeru Miyamoto

B. Hideo Kojima

C. Toshiro Mifune

Salti? Al massimo di riga, nelle avventure testuali

UN TRABOCCHETTO A GETTONI

Grazie all'enorme successo degli arcade, nel corso degli anni Ottanta molte software house convertivano i grandi classici da sala giochi per i computer e le console domestiche. *Pitfall!* inaugurò invece una vera e propria controtendenza: nato su console Atari VCS, il capolavoro di Crane venne poi trapiantato in sala giochi da Sega, nel 1984. Il risultato fu un coin-op che univa stili grafici occidentali e orientali con rara sapienza, pieno di trucchi da scoprire e con una varietà nelle ambientazioni impossibile, all'epoca, da ottenere su un sistema domestico. ■

CLAUSTROFOBIA TESTUALE

Nelle avventure degli anni Ottanta non c'erano soltanto tesori, scale e liane, ma anche grotte. La prima avventura testuale della storia, *Colossal Cave Adventure*, era ambientata proprio in una grotta, che i creatori del gioco – Will Crowther e Don Wood – avevano strutturato prendendo come modello la famosa Mammoth Cave, nel Kentucky. Gli annali non hanno riportato il nome del meticoloso giocatore che ha scoperto l'analogia tra le due grotte, ma considerando la quantità esorbitante di ore che migliaia di utenti hanno passato sul gioco non stupisce poi troppo che qualcuno ci sia arrivato. ■

3 **Cosa accadeva nelle battute finali di *Karateka*, se ci si avvicinava alla fanciulla rapita in posizione da combattimento?**

A. La ragazza attaccava il protagonista

B. La ragazza scappava con il suo carceriere

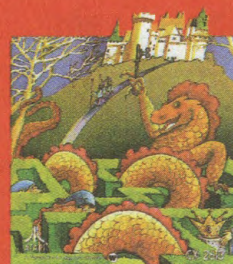
C. La ragazza faceva arrestare il protagonista

LARA JOLIE

La brava e bella Angelina Jolie ha interpretato Lara Croft sullo schermo per ben due volte: nel 2001, in "Tomb Raider" e nel 2003, nel seguito "Tomb Raider: La culla della vita". Con il primo film, giudicato estremamente deludente dalla critica, miss Jolie si è aggiudicata un Razzie (premio speculare agli Oscar dedicato ai film più brutti della stagione) come peggior attrice. Lei però ha sempre difeso il suo ruolo, affermando di essersi divertita molto nell'interpretarlo e di aver insistito affinché si facesse un seguito. Seguito che in effetti non era a sua volta particolarmente riuscito, ma Angelina ha saputo riscattarsi professionalmente altrove. ■

UOVO DI PASQUA PREISTORICO

Con l'espressione "Easter egg" si indica ognuno dei contenuti nascosti dai game designer all'interno di un videogioco, per divertimento o per suscitare stupore. Il primo della storia fu ideato da Warren Robinett, che decise di inserire una stanza segreta nel suo *Adventure* per Atari VCS, accessibile soltanto scovando un pixel camuffato nella parete di una catacomba. All'interno della catacomba il giocatore veniva accolto dalla frase "Created by Warren Robinett". I responsabili di Atari, che osteggiavano qualunque forma di promozione degli autori, non furono molto felici dell'iniziativa di Robinett. ■

EXTRA

4 Di quale celebre gioco di piattaforme del 1982 è protagonista una guardia canadese chiamata Bounty Bob?

A. *Manic Miner*

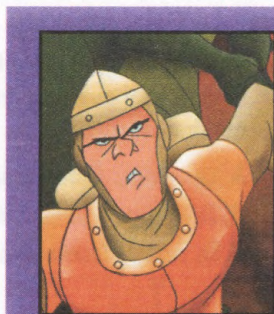
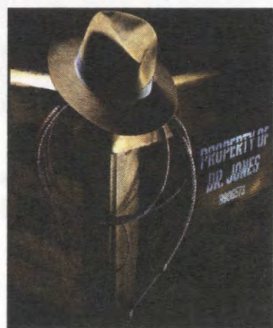
B. *Lode Runner*

C. *Miner 2049er*

5 Tra questi personaggi dei videogiochi uno soltanto non ha mai indossato un copricapo. Chi?

A. Pitfall Harry, da *Pitfall!*

B. Dirk, da *Dragon's Lair*

C. L'agente di *Impossible Mission*

LO SCETTRO FANTASMA

I tesori da scoprire e recuperare sono una costante di buona parte dei giochi analizzati in questo volume, ma nel 1984 i creatori di *Quo Vadis*, uno dei titoli per computer più claustrofobici mai realizzati, vollero spingersi oltre, prevedendo un premio reale per il primo giocatore che fosse stato in grado di completare l'avventura risolvendone al contempo tutti gli enigmi entro una certa data. Il premio consisteva in uno scettro d'oro del valore di 35.000 sterline, ma nessuno se lo aggiudicò mai, vista la proibitiva difficoltà del gioco, deliberatamente al limite dell'impossibile. Un modo piuttosto disonesto per pubblicizzare un titolo... ■

Nonostante la difficoltà del gioco c'era una sola vita a disposizione...

CARTONI PSEUDO-INTERATTIVI

L'enorme successo ottenuto da *Dragon's Lair* portò anche alla realizzazione di una serie televisiva animata, curata dalla celebre casa di produzione Ruby-Spears. Il cartone non era particolarmente ispirato, ma aveva una particolarità interessante, che si rifaceva alla struttura del gioco: prima di ogni intermezzo pubblicitario, la voce narrante chiedeva agli spettatori come si sarebbero comportati al posto del cavaliere Dirk nella pericolosa situazione del momento, offrendo tre ipotesi. Gli esiti delle scelte venivano mostrati in seguito, al termine dello stacco. L'idea piacque, ma non tanto da giustificare un elevato numero di stagioni della serie. ■

LARA, LARAE...

Lara Croft, tra i vari primati, ne vanta uno davvero particolare: nessun personaggio videoludico ha avuto tante rappresentanti ufficiali in carne e ossa, modelle pagate a fini promozionali. In ordine, dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra: Rhona Mitra, Nell Mc Andrew, Lara Weller, Vanessa de Mouny, Natalie Cook, Lucy Clarkson, Jill de Jong, Karima Adebibe e Alison Carroll. Senza contare, ovviamente, la celeberrima Angelina Jolie. ■

6 ***Hero of the Golden Talisman*** **è un altro classico gioco alla *Pitfall!*, caratterizzato dalla presenza di voraci piranha. Da quale software house fu pubblicato?**

A. Piranha

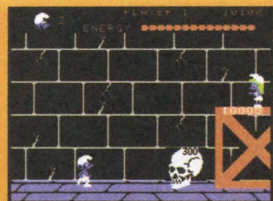
B. Mastertronic

C. Activision

JACK BLACK E I VIDEOGIOCHI

Il simpatico attore Jack Black ha avuto a che fare con il mondo dei videogame numerose volte nel corso della sua carriera. Oltre a comparire come protagonista nel gioco *Brutal Legend* (una parodia dell'iconografia heavy metal), ha prestato la sua faccia e doppiato il suo personaggio nella trasposizione ludica del film "King Kong" di Peter Jackson e ha presentato con competenza e ironia caustica i Video Game Awards 2008 dell'emittente americana Spike TV (nella foto vediamo Black con uno dei premi assegnati durante l'evento). Soprattutto, però, da adolescente è stato il protagonista di un memorabile spot promozionale per *Pitfall!*, facilmente rintracciabile su Internet. ■

GIOCHI PER BAMBINI CRESCIUTI

Uno degli Easter egg più particolari dei videogiochi degli albori era contenuto nell'avventuroso *Smurf in Gargamel's Castle* per console ColecoVision: per un istante si aveva la possibilità di ammirare Puffetta... in déshabillé! Era infatti sufficiente non rispettare le regole del gioco, abbandonando la stanza dove era rinchiusa invece di portarla in salvo. Il risultato? Per una frazione di secondo Puffetta si privava del vestito intero. Un incentivo per giustificare il suo salvataggio? Pare che in realtà si trattasse di un complicato bug: ma si sa, la malizia è negli occhi di chi guarda... ■

Che esista anche il puffo maniaco?

L'AVVENTURA DI JADE

La producer di *Assassin's Creed* è una ragazza di nome Jade Raymond. In virtù della sua eloquenza e della bella presenza (Jade è stata anche presentatrice televisiva), Ubisoft ha pensato di impiegarla come ambasciatrice del gioco nei mesi precedenti all'uscita. Dopo il lancio di *Assassin's Creed*, però, una minoranza rumorosa di giocatori, delusi da alcuni limiti del gioco, ha scatenato una campagna denigratoria contro Jade, accusandola di essere solo una "ragazza immagine" non in grado di svolgere nel migliore dei modi il proprio compito. Il successo del videogame Ubisoft, tuttavia, ha finito per dare ragione a lei. ■

7 **Quale gioco da sala uscito nel 1984 copiò a tempo di record trama e ambientazione di "Indiana Jones e il tempio maledetto"?**

A. *Mysterious Stones*

B. *Persiana Jones*

C. *Sankara Adventure*

AMIGA DJ

I tempi di caricamento e avvio dei videogiochi non sono molto amati dai giocatori, che spesso sopportano malvolentieri anche i pochi minuti necessari per installare un software sul proprio sistema. In passato però si era quasi costretti a improvvisarsi disc jockey: *Dragon's Lair* nella versione per Amiga era stivato su dieci floppy disk, mentre *Indiana Jones: Fate of Atlantis* addirittura su undici. Vivere in santa pace l'avventura costava non poca fatica! I giocatori erano costretti a questi tour de force poiché gli hard disk da poche decine di megabyte disponibili allora sul mercato erano particolarmente costosi, e a portata delle tasche di pochissimi. ■

SOLUZIONI AI QUESITI

1. A. Nel corso degli anni Novanta *Flashback* fu convertito per svariati sistemi

2. B. Kojima ha giustamente inserito nella lista anche un suo gioco, ovvero *Metal Gear Solid*

3. A. La bella Mariko sferrava un tremendo calcio al malcapitato karateka e per il giocatore, invece del lieto fine, c'era un impietoso game over

4. C. *Miner 2049er* fu uno dei titoli più amati per Atari VCS

5. C. Pitfall Harry indossa un cappello alla Indiana Jones nella riedizione arcade del secondo episodio

6. B. Activision ha prodotto un gioco dal titolo simile, *H.E.R.O.*, anch'esso ambientato in grotte ipogee

7. A. Il gioco fu prodotto da Technos Japan, che in capo a tre anni avrebbe creato il ben più originale *Double Dragon*

EXTRA

Risorse sul Web

Esplorando Internet, sono tanti i misteri da scoprire per gli amanti dei giochi d'azione...

I giochi di azione e avventura sono largamente rappresentati nel mare magnum di Internet. I capolavori a due o tre dimensioni hanno a disposizione siti ufficiali e grandi comunità di appassionati per reperire qualunque tipo di informazione. Molto interessante anche la scena degli sviluppatori indipendenti: in Rete sono disponibili gratuitamente tanti giochi di grande qualità come *Cave Story* e *Knytt Stories,* di cui si parla in queste pagine. La relativa ambiguità del termine "adventure" (o "avventura") può rendere difficoltose eventuali ricerche online, che possono condurre a siti dedicati alle avventure punta e clicca in stile *Monkey Island,* di cui parleremo in un altro volume. Meglio sondare Internet a partire da titoli precisi, o accertandosi che i siti consultati trattino effettivamente di azione e avventura e non solo di enigmi e dialoghi. Da tenere d'occhio anche siti come Newgrounds, vere e proprie miniere di giochi in Flash accessibili direttamente dal proprio browser Internet: molto spesso contengono titoli eccellenti, talvolta il meglio della scena indipendente, sempre più diffusa grazie ai servizi di download digitale come Xbox Live Arcade, PlayStation Network e Steam. ■

VIDEOGAMES
(www.lagrandestoriadeivideogiochi.it)

Il sito su Internet della pubblicazione che state leggendo! Un ottimo punto di partenza per ottenere ulteriori informazioni sui contenuti dei diversi volumi de "La grande storia dei videogiochi", ma anche per scoprire tutto ciò che c'è da sapere sui giochi allegati. ■

TOMB RAIDER
(www.tombraider.com)

Il sito ufficiale della serie, con immagini, storie e notizie sui nuovi episodi. Disponibile anche in italiano, è una vera e propria risorsa per i fan di Lara e delle sue affascinanti avventure. ■

NEWGROUNDS
(www.newgrounds.com)

Un sito che raccoglie molti giochi di piattaforme e d'avventura. Da qui vengono anche titoli famosi come *Alien Hominid,* ancora giocabile gratuitamente direttamente dal proprio browser. ■

PRINCE OF PERSIA
(www.princeofpersiagame.com)

Pagina ufficiale dedicata alle avventure del Principe di Persia, con una particolare attenzione per gli ultimi episodi. I fan troveranno informazioni, notizie fresche e sfondi in alta risoluzione per il proprio computer. ■

SPEED DEMOS ARCHIVE
(speeddemosarchive.com)

Credete che non sia possibile finire *Pitfall II* in cinque minuti netti? Invece sì, e questo sito ne è la prova. Una folta comunità di appassionati si sfida per completare i classici dei videogiochi nel minor tempo possibile, registrando poi le cosiddette speed run. Inutile dirlo, molti di questi classici sono avventurosi giochi di piattaforme... ■

JORDAN MECHNER

(jordanmechner.com/blog)

Il blog di Jordan Mechner, creatore del primo *Prince of Persia*. Una vera e propria macchina del tempo, in cui Mechner condivide con i fan materiali vintage dedicati al suo grande classico, rievocando filmati, bozzetti e diari di sviluppo. ■

ANOTHER WORLD

(www.anotherworld.fr/anotherworld_uk)

Un sito eccellente che parla del mitico *Another World* e delle opere del suo autore, Eric Chahi. Si possono scaricare contenuti e immagini, tra cui anche una versione gigante della copertina originale, tecnicamente stampabile in formato poster. Molti non sanno che ai tempi fu lo stesso Eric a dipingerla. ■

FREEWARE

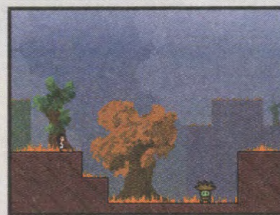
MIRROR'S EDGE 2D

(mirrorsedge2d.com)

Con *Mirror's Edge* per PC, Xbox 360 e PS3, Electronic Arts e DICE hanno applicato la visuale in soggettiva a un gioco di piattaforme e avventura. *Mirror's Edge 2D*, come lascia intuire il titolo, ci propone le acrobatiche peripezie di Faith in tutta la gloria delle due dimensioni. Si gioca direttamente dal browser, ma naturalmente è possibile conservare i salvataggi delle proprie partite e gareggiare con altri utenti per ottenere i punteggi più alti. ■

FREEWARE

I GIOCHI DI NIFFLAS

(nifflas.ni2.se)

Da questo sito è possibile scaricare i giochi indipendenti di Nifflas, ovvero gli incredibili *Knytt* e *Knytt Stories*. Due avventure semplici e minimali, ma con un'ambientazione da favola e un sistema di gioco immediato ma al tempo stesso raffinato. Da provare assolutamente, preferibilmente partendo da *Knytt*. ■

FREEWARE

CAVE STORY

(www.miraigamer.net/cavestory/downloads_1.php)

Una grande avventura, un vero e proprio titolo cult nel campo dei videogiochi indipendenti. Per installarlo visitate il link qua indicato, e fate click su "Download Cave Story (Japanese)". Create una cartella e scompattate il contenuto dell'archivio zip scaricato. Tornate poi sulla pagina Internet, fate click su "Download the Translation by Aeon Genesis" e avviate il file scaricato. Quando vi verrà chiesto, selezionate la cartella nella quale avete scompattato il gioco, e poi godetevelo pure in lingua inglese! ■

FREEWARE

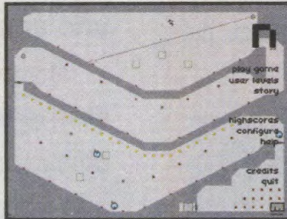
SCARYGIRL

(www.scarygirl.com)

Un'avventura dallo stile grafico particolare e ricercato. *Scarygirl* è la prova che si può raccontare una storia avvincente e non banale anche in due dimensioni, e che uno sviluppatore indipendente può creare un prodotto che non ha nulla da invidiare ai titoli realizzati con budget milionari. ■

FREEWARE

N

(www.addictinggames.com/ngame.html)

Un gioco difficile ma prezioso, con un largo seguito di appassionati. In *N* (convertito e in seguito commercializzato in una versione per console chiamata *N+*) vestirete i panni di uno stilizzato ninja alle prese con diabolici livelli pieni di pericoli. Lo stile essenziale e la grande difficoltà rimandano a *Pitfall!*, anche se *N* è ovviamente molto più al passo con i tempi del capolavoro di Activision. ■

INTERNET

Giungla d'asfalto

Le nuove frontiere dell'esplorazione si ispirano ai movimenti acrobatici di un giovane francese di nome David Belle, inventore del *parkour*, ma puntano a conquistare intere città virtuali.

SABBIE E MACCHINE DEL TEMPO

I videogame in 3D sembravano aver spazzato via le vecchie avventure d'azione a scorrimento laterale, ma in realtà gli attuali servizi di vendita di giochi online e le console portatili rendono disponibili, al giusto prezzo, piccole gemme dal game design semplice e in 2D, avventure nuove di zecca e remake delle vecchie glorie del passato: una tendenza in crescita esponenziale. Un esempio su tutti è dato da *Prince of Persia Classic*, scaricabile da PlayStation Network e Xbox Live: la grafica sfavillante del sequel *Le sabbie del tempo* viene qui riutilizzata al servizio di un remake, molto fedele in quanto a dinamica, del capostipite della saga. ■

Siamo alla fine degli anni Novanta. Lara Croft finisce in una canzone di Eugenio Finardi ("Amami Lara"), sta per figurare in un video degli U2 ("Elevation") e per farsi prestare viso e corpo da Angelina Jolie in vista del suo esordio sul grande schermo. Contemporaneamente, per le strade di Lisses, in Francia, nasce una nuova arte dello spostamento, il *parkour*, una disciplina che l'allora ventenne David Belle mutuò dai percorsi di guerra dell'addestramento militare. La filosofia alla base di questa attività è semplice: occorre esercitare i movimenti naturali, seguendo principi di economia, rapidità e sicurezza, che un uomo è in grado di eseguire nel contesto di uno specifico ambiente.

Il rigore della disciplina francese viene in seguito stemperato dal *free running* americano, in cui la parola chiave non è più "utilità" ma "spettacolo". E di fronte alle acrobazie motorie dei *runners*, l'industria dei videogiochi non può restare indifferente: spuntano così giungle di comignoli e cornicioni dove prima erano liane e rocce sporgenti. La metropoli diventa il nuovo territorio di conquista per gli esploratori da salotto

che, armati di controller e ottimi riflessi, hanno rapidamente familiarizzato con le corse in verticale e i doppi e tripli salti mortali da un tetto all'altro.

I nuovi sistemi di controllo, a partire da quello del Nintendo Wii, aumentano sempre più la fisicità

Anche Lara Croft, dopo una pausa di riflessione, si è dovuta adattare al nuovo trend, rimpolpando il proprio repertorio acrobatico ed entrando in conflitto di interessi con il rinato Principe di Persia e l'intrepido Altair di *Assassin's Creed* (entrambi, forse non casualmente, in mano a sviluppatori di origine francese). In tempi più recenti, poi, questa nuova agilità urbana ha goduto di una vista in prima persona grazie a *Mirror's Edge*, il più importante esponente di una nuova stirpe di giochi di esplorazione dichiaratamente collegati al *free running*, come *InFamous* di Sony.

Come ha dimostrato *Mirror's Edge*, la città può diventare irta di pericoli come una giungla

Ma la città porta con sé altro. Parlare infatti di scenario urbano senza citare *Grand Theft Auto* sarebbe una leggerezza non da poco. Ecco dunque che, di fronte alla linearità di un percorso a ostacoli, nascono le mappe a esplorazione libera: *free roaming*, per usare un tecnicismo caro all'industria dei videogiochi. Anche se per il momento si stanno muovendo i primi, timidi passi in questo spazio organizzato in modo completamente nuovo, il futuro punta deciso in questa direzione. Avere a disposizione un'intera mappa non significa però perdere il fascino dell'esplorazione, ma dargli un nuovo senso: l'individuazione di un percorso specifico, la ricerca di una via di fuga, di un obiettivo intermedio, di un anfratto segreto.

Il quadro ora delineato, unito alle possibilità offerte dai nuovi sistemi di controllo, in grado di identificare e riprodurre su schermo i movimenti compiuti dall'utente adattandoli automaticamente allo scenario di gioco, apre il genere a nuovi, spettacolari orizzonti. Presto tutti i fan dell'esplorazione, senza distinzione di stazza, età e condizione fisica, potranno provare il brivido di una corsa acrobatica a rotta di collo nella tranquillità del proprio salotto, evitando il pericolo (e l'imbarazzo) di inciampare per colpa di una scarpa slacciata... ■

L'AZIONE? FUORI DALLO SCHERMO

Nintendo ha innescato la tendenza con il Wii, raccogliendo consensi enormi, al punto da spingere anche Sony e Microsoft a progettare sensori di movimento ad hoc per le proprie piattaforme. Molti segnali lasciano infatti presupporre che il futuro dei videogiochi allontanerà sempre più gli utenti dal divano per farli correre e saltare davanti al televisore. Mentre Sony, come Nintendo, usa un sistema di puntamento che fa riferimento alla posizione del controller gestito dall'utente, la tecnologia prototipica di Microsoft consente di replicare i movimenti compiuti da un uomo direttamente sullo schermo. In ogni caso, il videogioco sembra indirizzato a trasformarsi sempre più in un'attività motoria piuttosto intensa. ■

NEXT

Arcade: Contrazione dell'espressione *penny arcade*, con cui si designa in lingua inglese, fin dagli inizi del Novecento, la sala giochi. Per estensione, vengono definiti "arcade" tutti i giochi con una scarsa componente simulativa e incentrati sulla velocità di reazione e su un sistema di controllo intuitivo.

Bug: Letteralmente, "baco". Il termine indica un errore nella scrittura del codice che può causare problemi più o meno gravi a un programma o a un videogioco.

Coin-op: Contrazione di *coin-operated*, ovvero "che funziona a monete". È il nome con cui vengono chiamati i cabinati da sala giochi, funzionanti con un peculiare sistema di pagamento a gettoni.

Controller: Un dispositivo, come un joystick e un joypad, collegato a un computer o a una console e utilizzato per gestire le azioni di un videogioco.

Easter egg: Letteralmente, "uovo di Pasqua". Un piccolo segreto nascosto dagli sviluppatori in un programma. Può essere uno scherzo, una citazione, o magari un cammeo o un riferimento a un elemento preso da altri giochi, film o quant'altro.

Free roaming: L'espressione, traducibile all'incirca con "andare in giro liberamente", indica quei giochi che non impongono un'azione lineare, in cui occorre risolvere con un ordine prestabilito una fase del gioco per poter accedere a un'altra.

Motore grafico: La parte del codice di programmazione deputata alla resa grafica del mondo di gioco.

Picchiaduro: Genere di videogioco incentrato sul combattimento, generalmente a mani nude. Si distinguono due sottogeneri principali: "picchiaduro a incontri", dove due personaggi si sfidano uno contro l'altro, e "picchiaduro a scorrimento", dove i giocatori cooperano per sgominare ondate successive di nemici, avanzando nel contempo attraverso le ambientazioni di gioco.

Pixel: L'elemento puntiforme minimo di un'immagine a monitor.

Poligono: Nei videogiochi, il termine indica qualunque elemento geometrico usato per comporre grafica tridimensionale.

Quick Time Event: Sequenza di gioco, solitamente dal taglio cinematografico, che si sviluppa in modo diverso a seconda dei comandi impartiti dal giocatore.

Risoluzione: Densità dei pixel di un'immagine. Quanto più è elevata, tanto più risulta alta la qualità dell'immagine.

Shooter: Termine inglese che indica i giochi in cui l'azione principale consiste nello sparare, con qualsiasi arma. Spesso, in italiano, si usa come alternativa il neologismo "sparatutto".

Sparatutto in soggettiva: Uno shooter con una visuale in prima persona, spesso indicato con l'acronimo FPS ("First Person Shooter").

Sprite: Figura bidimensionale, generalmente un personaggio o un oggetto, che si muove indipendentemente dallo sfondo.

Texture mapping: Una serie di immagini o trame applicate alle superfici grafiche poligonali per migliorarne la resa visiva.

Visuale isometrica: Rappresentazione dell'area di gioco molto diffusa in alcuni generi, basata sulla proiezione isometrica, che prevede due assi laterali inclinati a 30° che si incrociano in un punto. In realtà, in molti casi la proiezione impiegata dai videogame è dimetrica, ma per consuetudine tra i videogiocatori si mantiene il riferimento all'isometria. ■

PLATFORM GAME ED ESPLORAZIONE

UN SALTO NELL'AVVENTURA

Il primo volume di un'opera che ripercorrerà, passo dopo passo, la storia dei videogiochi. Si inizia dall'azione più semplice e istintiva del gioco elettronico, il salto, che ha trasformato generazioni di giocatori in provetti Indiana Jones, sia pure con un joystick al posto della frusta. Dalla grafica squadrata di *Pitfall!* alle generose forme di Lara Croft in *Tomb Raider*, un'emozionante avventura fatta di balzi e piattaforme.

www.lagrandestoriadeivideogiochi.it

Grandi Opere 1: Videogames – La grande storia dei videogiochi 1
Pubbl. sett. – 25 agosto 2009 – € **1,99**

PANINI PUBLISHING